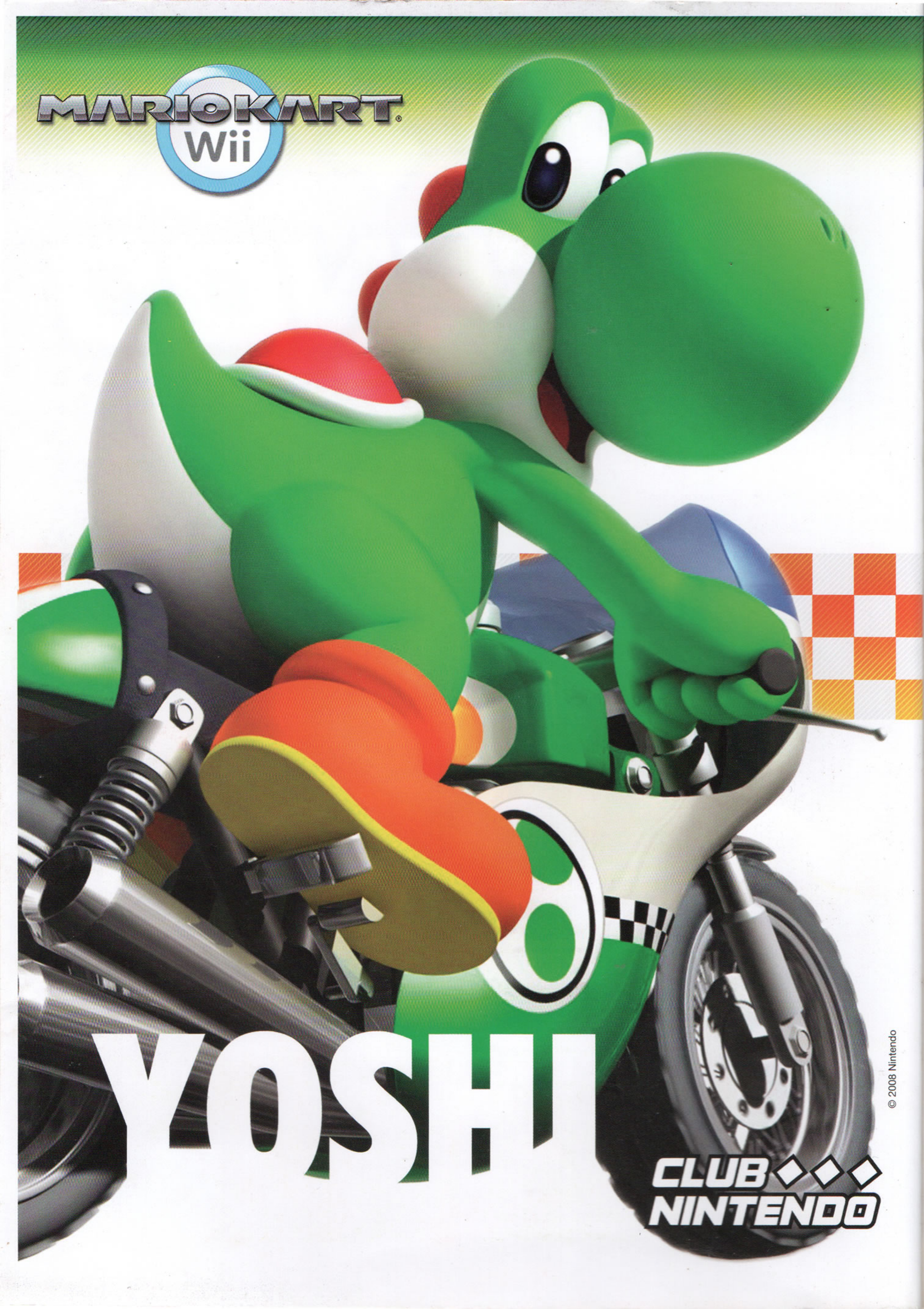
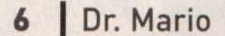


Pokémon Mystery Dungeon
Code Lyoko: Fall of X.A.N.A.
The World Ends with You
Battle of the Bands
Alone in the Dark
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Guitar Hero Aerosmith
Festival de ROCK en dos escenarios
Wii NDS
Guitar Hero On Tour
Además:
• La Calle CN
• ¿Qué hay dentro de...?
• El Control de los Profesionales
CON LO MEJOR DE Wii
Año 17 No.6
P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. Os 70.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 35.00
NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA R. Col 1,100.00 • PANAMÁ B/2.00


MARIOKART
Wii
YOSHI
© 2008 Nintendo
CLUB
NINTENDO

SUMARIO



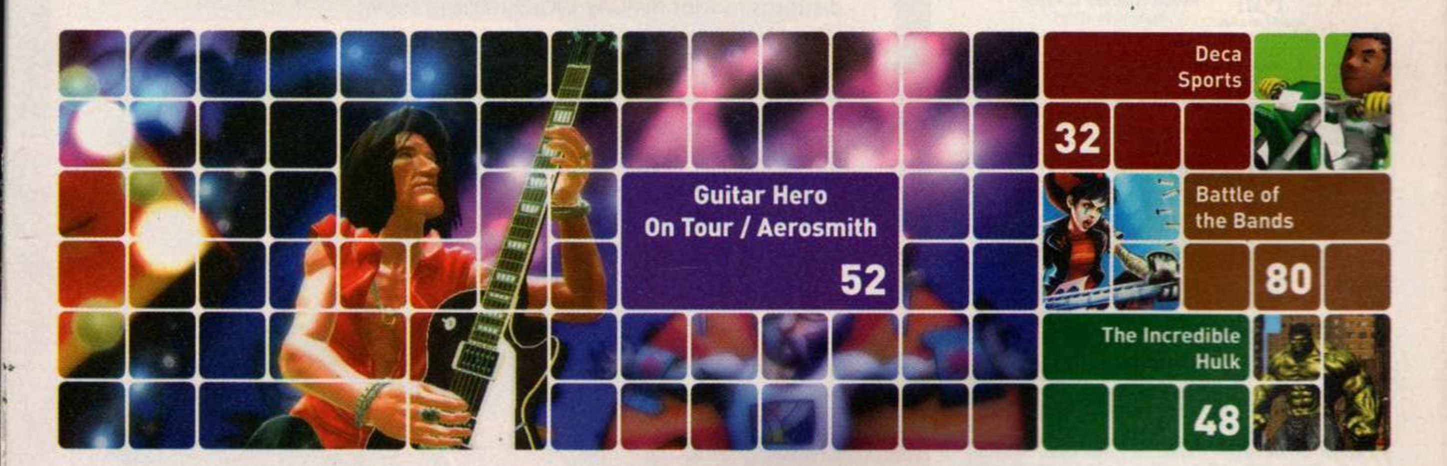


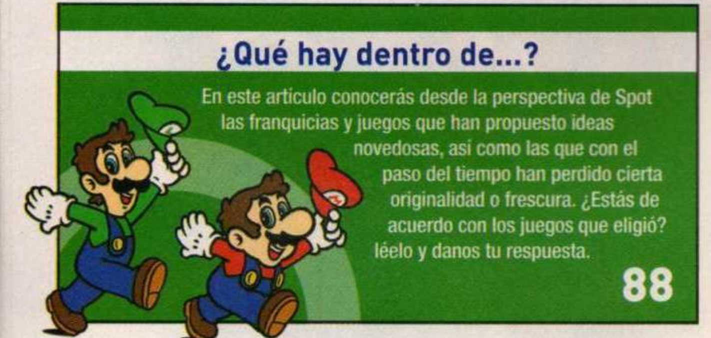
91

62

ESTE MES REVISAMOS

Reporte

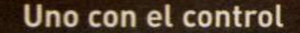




¿Qué hay dentro de...?

En este artículo conocerás desde la perspectiva de Spot las franquicias y juegos que han propuesto ideas novedosas, así como las que con el paso del tiempo han perdido cierta originalidad o frescura. ¿Estás de acuerdo con los juegos que eligió? léelo y danos tu respuesta.

88



Uno con el control

Después de meses de espera, por fin tenemos ya **Super Smash Bros. Brawl** en nuestro Wii y seguro que ya eres todo un experto, pero si quieres conocer diferentes técnicas y alguno que otro secreto de este gran juego, no olvides leer esta sección, donde encontrarás jugadas para volverte invencible cuando retes con tus amigos.



68



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso
José de Jesús Cabrera

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Hugo Salas Martínez

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
César Archundia Bernáldez

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.

COORDINADOR DE VENTAS
Jorge Stephens

GERENTE DE VENTAS
María José Alegre

EJECUTIVOS DE VENTAS
Arturo Velázquez Horta
Juana Cerón

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

COORDINADORES DE MARKETING
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970



EDITORIAL

AÑO XVII No. 6 JUNIO 2008

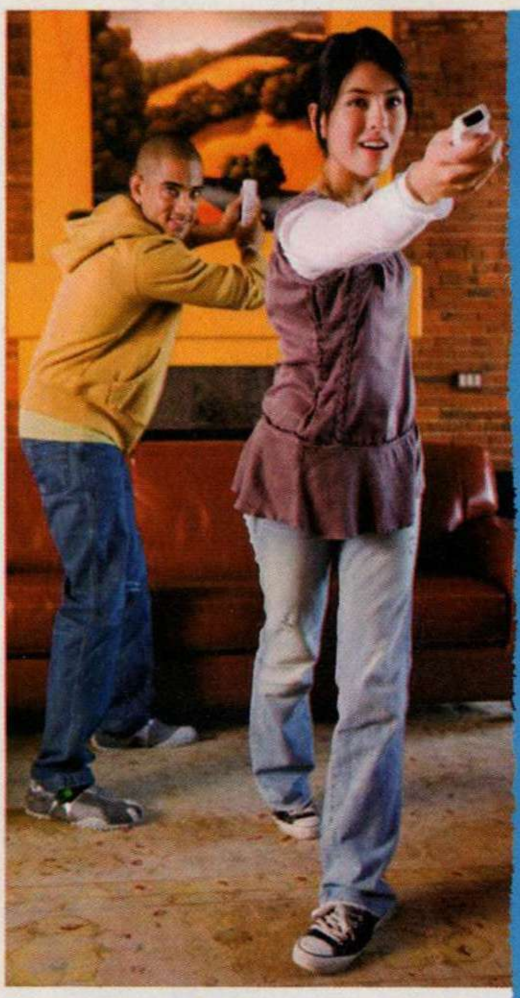
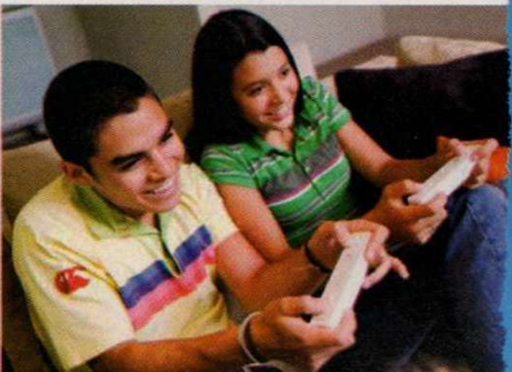
Nintendo tomó una línea con una tendencia muy definida para el desarrollo de esta generación de sus productos (Nintendo DS y Wii), volviéndolos de interés no sólo para el *hardcore gamer*, sino incluso para quien no sabía distinguir entre una marca y otra. Tal estilo ha ido tomando fuerza y gracias a ello es posible que numerosos licenciatarios piensen en Nintendo como una opción viable para presentar sus productos.

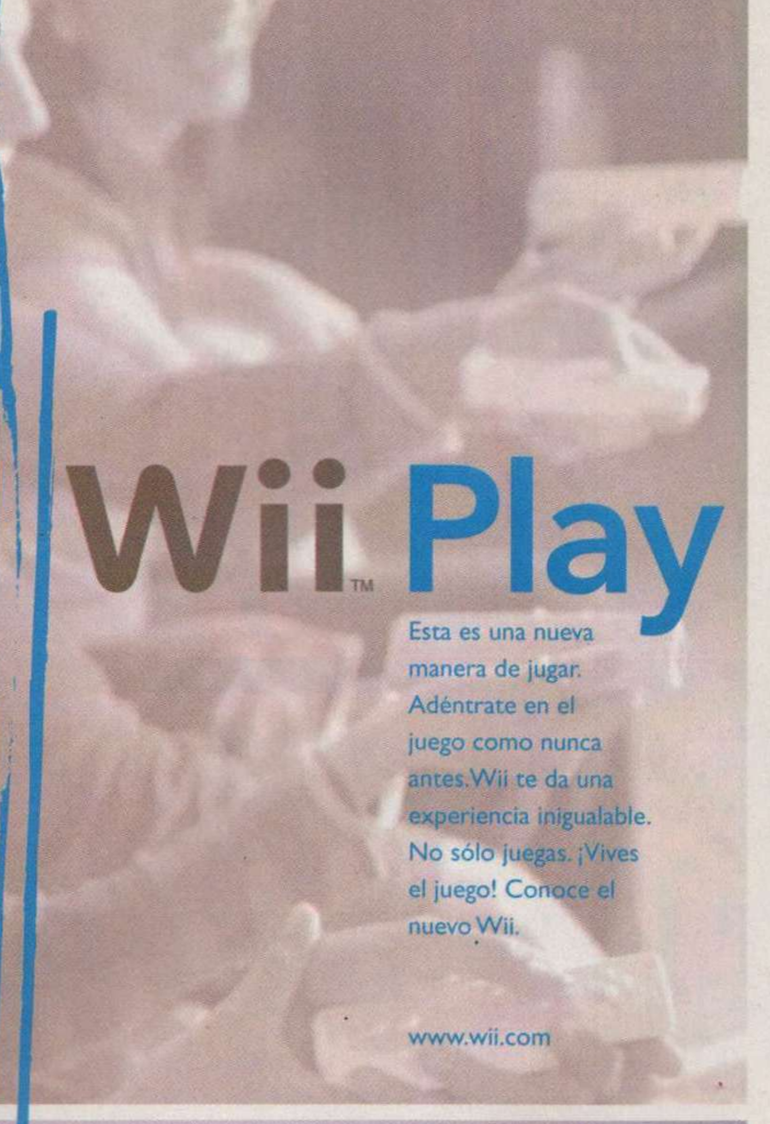
La intensidad de los juegos musicales ha cobrado una popularidad como pocas veces se había visto; para Nintendo ya tenemos **Guitar Hero** (franquicia que antes ni por descuido hubiera llegado); próximamente aparecerá por parte de Sega el título **Samba de Amigo**, el cual te permite utilizar los controles para disfrutar de los ritmos de samba y otros temas que te convertirán en el alma de la fiesta. Electronic Arts pondrá en nuestras manos su nueva franquicia **Rock Band**, uno de los fenómenos más recientes en esta industria ya que ha captado la atención de propios y extraños desde hace tiempo. Para esta edición de Club Nintendo te presentamos **Guitar Hero On Tour** para Nintendo DS y **Guitar Hero Aerosmith** para Wii, dos nuevas opciones que nos harán rockear a lo grande, ya sea en casa o en donde nos encontremos. Checa el prendido artículo de portada unas páginas más adelante.

Pero no creas que nos olvidamos de los nuevos clásicos de Nintendo; tenemos bastantes secciones entretenidas e informativas acerca de los mejores títulos para nuestros sistemas. También te comentaremos sobre las capacidades *on-line* de **Mario Kart Wii**, así como sus novedades y distintos modos de juego. ¡Que inicie el show!

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2
Col. Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com
Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com




Wii Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com

Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!
Nintendo

La imagen



De un tiempo a la fecha, el destape de los superhéroes al cine se ha visto incrementado exponencialmente (Hulk, X-Men, Spider-Man, Fantastic Four y muchos más); ya todos quieren ser vistos por todo público y captar la atención incluso de los que no son afectos a los cómics. Asimismo, este efecto se ve transportado a los juegos de video, claro ejemplo es Iron Man, personaje que no es tan popular como Batman o Superman, pero que llegará con gran intensidad por parte de Sega y para el Nintendo DS y Wii. Si quieres conocer más de Tony Stark y su transformación que lo llevará a ser el Hombre de Hierro, checa la...

...Página 58


© Marvel
© 2008 Paramount Pictures
© 2008 Sega



¡Qué onda, **Dr.Mario**! Te escribí para decirte que me encanta la revista y para preguntarte algo; en la edición pasada mencionaron que saldría **Guitar Hero Aerosmith** y **Guitar Hero IV**, pero no han mencionado nada de **Guitar Hero On Tour**, pienso que es un gran logro para el Nintendo DS y quiero saber si tendrá la modalidad Wi-Fi. Bueno eso es todo, espero que contesten mi pregunta porque soy un gran fan de **Guitar Hero**.

Josué David García Rendón
Vía correo electrónico

Así es, ya habíamos comentado que Red Octane y Activision están preparando una nueva entrega de **Guitar Hero** tanto para la consola portátil como casera. En cuanto al Wii, no habrá una cuarta parte como tal, sino que será la edición dedicada a Aerosmith y que incluirá rolas de Deep Purple, Joan Jet y Van Halen, interesante, ¿no?

Para el Nintendo DS ya tenía mucho tiempo que se había comentado sobre una adaptación de Guitar Hero, pero el proyecto se mantuvo en stand by por un largo rato. Sin embargo, hace unos meses Activision emitía un comunicado en donde revelaba que On Tour sería la parte definitiva para el portátil de Nintendo; de hecho, si quieres informarte de todos los detalles de ambos juegos, tanto el de Wii como DS, no dudes en checar el artículo de portada de esta edición. Allí te platicaremos sobre todos los detalles de este título de Activision.

Guitar Hero On Tour no será el primero de este género para el Nintendo DS, pues antes vimos **Jam Sessions** de Ubisoft, pero estamos seguros que se convertirá en todo un hit entre los fans que gustan de llevar la música a todas partes.

Primero que nada, hola, **Mario**, ¿cómo andas de cansado después de viajar por todo el universo? Esta es la primera vez que te escribo y tengo tres dudas que ojalá me puedas responder:

1.- ¿En México hay alguna forma de registrar los códigos de los juegos que compramos todos nosotros como en la página de Nintendo Europa y aparte te dan puntos Wii?
2.- ¿En qué lugar puedo adquirir la protección para el Wii Remoto? Ya que se me ha caído dos veces.
3.- ¿Hay algún juego de **Inuyasha** para el Wii o Nintendo DS? Y si no, ¿lo habrá? Eso es todo y te espero en tu próxima aventura, adiós.

César Mendoza
Vía correo electrónico

Ya pasaron unos cuantos meses desde mi aventura galáctica y tan repuesto estoy que ya nos volvimos a reunir para otro **Smash Bros.** y recientemente nos subimos a los *Go Karts* por primera vez en el Wii de Nintendo.

No, amigo. En países como Estados Unidos y Canadá sí puedes entrar en la página de Nintendo (www.nintendo.com) para registrar tus productos y obtener beneficios; en España, por ejemplo, por cada juego que registres te pueden bonificar algunos Wii Points, pero en México y el resto de América Latina no se han concretado esas facilidades. Nosotros también esperamos que pronto tengan una iniciativa como la que mencionas pues es un incentivo para los que compramos productos originales y ya sabes, si nos enteramos de futuras promociones por parte de Nintendo para el mercado latinoamericano, con gusto te lo diremos.

La protección para el Wiimote la podrás encontrar en varias tiendas de videojuegos, aunque me han llegado varios comentarios de que su distribución aún no se ha vuelto masiva. Por último, **Inuyasha** sí tiene una adaptación en el Nintendo DS que lleva por nombre **Inuyasha: Secret of the Divine Jewel**. Para el Wii no ha aparecido nada de este anime, pero no dudamos que Namco nos sorprenda pronto con un anuncio oficial.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Ganaste el mano a mano contra **Sonic** en el **Super Smash Bros. Brawl**? ¿Listo paro *correr Go Karts*? Bueno, vamos al grano y espero puedan responderme, ya que es la primera vez que les escribo por correo; empecemos:

1.- En la Revista Club Nintendo abril 2008 mencionan un juego de **Lego Batman**. ¿Cuándo saldrá? ¿Tendrá conexión Wi-Fi?
2.- ¿Es cierto que existe un Nintendo DS Con carátula de **SSBB**?; ¿o son los clásicos "photoshopazos" de Internet?
3.- ¿Es verdad que saldrá un juego de **SSB** llamado **Super Smash Bros. Revolution**?
4.- ¿Cuándo salen los próximos juegos de la franquicia **Pokémon Mystery Dungeon**?
5.- ¿Darás consultas en el Wii?

Bueno, me despido y dile a Snake de mi parte que gracias por ayudarme en el **SSBB** y por favor, Doctor, contéstame mis dudas.

Francisco Gómez
Vía correo electrónico

Digamos que ambos somos muy buenos, aunque claro, también hay disciplinas en las que uno es mejor que el otro. Y sí, ahora la emoción se vive sobre los *Go Karts*, lástima que el puercoespín azul no participó en este reto, si no ni el polvo me hubiera visto. Espero que pronto haya más actividades en las que podamos medir nuestras capacidades, ¿no te gustaría?

Si los cálculos son correctos y no hay ningún cambio de por medio, **Lego Batman** estará en las tiendas a mediados de septiembre de este 2008; es una aventura con bastante humor y situaciones extraídas del personaje de DC Comics. No cuenta con opción Wi-Fi, pero créeme que no la necesita, cumple su función a la perfección, dándote entretenimiento y mostrando a los héroes y villanos de Ciudad Gótica como nunca antes los habías visto.

Para nada, Paco, amigo mío. La última entrega de **Super Smash Bros**. fue **Brawl** y estamos seguros que Nintendo esperará un tiempo para pensar siquiera en otra secuela. El nombre **Revolution** tal vez lo usaron como referencia porque ese era el nombre clave del Wii en los primeros años de su desarrollo. Pero no es más que el mismo **Brawl**. Los juegos de **Pokémon Mystery Dungeon** ya están disponibles desde abril, si quieres conocer más información de este juego, te recomiendo que cheques su revisión en esta misma revista.

¿En el Wii o del Wii? Sí, a ambas partes; si te refieres a que si estrenaré juego de Dr. Mario en el Wii es correcto; para WiiWare podrás descargar una versión nueva de **Dr. Mario**, con detalles especiales que lo hacen único. Y si preguntabas si doy consultas sobre el Wii, también es correcto, hazme llegar tus dudas








de esa consola u otras de Nintendo y te las responderé por medio de la revista.

¡Hola, **Doctor Mario**! Solamente te quiero preguntar tres cosas, la primera:

Me dijo un amigo que **Wario** es tu primo y lo que quiero preguntarte es si es cierto o solamente es alguien que se quiere parecer a ti.

La segunda duda es que si tus revistas las vendes digitalizadas y si es así, ¿me podrías decir cuánto cuestan y en dónde las encuentro?

Rana Acasde
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Rana! Mi único familiar es Luigi, **Wario** es un personaje que nació como ocurrencia de Nintendo pues querían un antagonista para ponerle sabor a mis aventuras en el Game Boy, para los juegos de **Super Mario Land,** y no es que quiera parecerse a mí, al contrario, su bigote, vestimenta, vocabulario y estilo son totalmente opuestos a mi imagen. De hecho, su primera aparición fue en **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** en 1992 y desde entonces se ha colocado como un "villano o antagonista" popular entre los jugadores, tanto así que ya cuenta con sus propios videojuegos y es comúnmente invitado a los torneos y eventos que se organizan como **Mario Kart** y **Smash Bros.**, entre otros.

Aún no tenemos el servicio de digitalización de revistas Club Nintendo y no estoy seguro si en alguna etapa lo hagamos, por ahora la revista impresa está funcionando a la perfección y, en cuanto a medios electrónicos se refiere, tenemos el podcast/videocast, foros, blog y la página de Internet, la cual en abril tuvo una actualización de diseño y paulatinamente ingresaremos más información del mundo de Nintendo y Club Nintendo. Obviamente hallarás avances de la revista del mes, noticias, eventos especiales, promociones y los comentarios más acertados de nuestro H. equipo de reporteros.

¡Qué pasión, **Dr. Mario**! Primero que nada quiero felicitarte por la buena revista que tienes y ojalá sigan así ya que no me pierdo ninguna. Bueno, para ir al grano tengo unas preguntas que quisiera que me contestaras:

1.- La otra vez vi en Internet que decía que una de las competencias del Wii bajará su precio y que probablemente las otras dos también. ¿Nintendo disminuirá el precio de su Wii? Si es así, ¿a cuánto?

2.- Estoy a unos meses de comprar mi Wii, pero todavía no me convence mucho por su control ya que podría haber días en los que no me levante para andar mueve y mueve los brazos y mi duda es: ¿en todos los juegos de Wii podrás usar tus controles de GameCube o sólo en algunos? ¿Las memorias también sirven en el Wii?

3.- Leí en Internet que en el próximo E3 Nintendo tiene una sorpresa para sus seguidores; si saben algo, ¿podrían decirme si se trata de un juego o una innovación para el Wii? Algunos dicen que será un título de **The Legend of Zelda** o uno de **Golden Sun**...

4.- Ahora en el DS, quisiera saber si saldrá algún juego de **Double Dragon**, pues es uno de esos títulos inolvidables y que hacen falta, ya que también salió el contra, ¿por qué no esperar una aventura de los hermanos peleadores?

Bueno, **Mario**, esas son mis únicas dudas, te agradecería que me las contestaras.

Rafael D.L.
Tijuana, B.C.

Sí, al parecer el precio de uno de los sistemas rivales de Nintendo bajó un poco, pero por el momento no creo que Nintendo haga lo mismo, pues desde el inicio ofreció una consola no tan costosa como su competencia. Tal vez en unos años más sí lo reduzcan, no es algo oficial, pero iría con la tendencia del paso del tiempo y repercusiones en las consolas, eso siempre se ha visto.

Hay muchos juegos que te permiten utilizar otros tipos de controles para el Wii, como el de GameCube,



Mientras que **Mario** es un héroe por convicción, **Wario** es un mercenario que busca el bienestar personal, él no movería ni un centímetro cuadrado de su trasero si no le saca provecho a la situación.

Consola Virtual, la combinación del control remoto y Nunchuk (por cierto, este último ya lo venden como accesorio inalámbrico para evitar el uso de cables) o el puro Wiimote. Pero la mayoría se juegan con el control ordinario del Wii, como es de esperarse. Hay títulos que sí es cansado jugarlos con tanto movimiento, pero déjame decirte que muchos otros no tienen ese inconveniente y puedes pasar horas jugándolos sin que se te hinchen los brazos como **Popeye**. Si yo fuera tú ya me hubiera comprado el Wii, te darás cuenta que la diversión no se hace esperar y es una consola que la disfrutarás tú o el resto de tu familia y amigos; además, posee con muchísimos títulos de calidad que le dan diversidad. Las memorias del Nintendo GameCube sí funcionan correctamente en el Wii, claro que sólo respaldarán datos de los juegos de Cubo, para los de Wii necesitas tarjetas SD (*Secure Digital*) que son las mismas utilizadas en cámaras digitales, celulares y PDA.

Es un hecho que Nintendo dará una sorpresa, siempre lo ha hecho y ya se ha vuelto una tradición; la última grande fue **Super Smash Bros. Brawl** al final del primer día del EGS 2006. No sabemos qué tenga guardado Nintendo para esta ocasión, pero no dudamos que será algo impresionante, faltan pocas semanas para el E3 y por supuesto, ya te platicaremos todos los detalles a la brevedad. ¿**Golden Sun**? Puede ser... pero no hay nada oficial, se dice que Camelot está desarrollando un RPG para Wii, sin embargo, como puede ser un juego nuevo, también podría tratarse de una secuela de ese éxito que apareció en el Game Boy Advance. Una nueva versión de **The Legend of Zelda** lo veo más complicado, recién tuvimos **TLOZ: Twilight Princess** y sería difícil pensar en otro tan rápido, aunque nunca se sabe...



Los hermanos Billy y Jimmy Lee ya tienen rato que colgaron los chacos y se dedicaron a descansar, no ha habido nada reciente sobre ellos, salvo su ingreso a la Consola Virtual. La probabilidad de una nueva aventura se ve lejana, pero no imposible, ya el tiempo dirá.











¡Hola, **Doctor Mario**! Soy un admirador de tu revista, pero tengo una duda de un videojuego muy curioso y quiero saber si es verdad que lo lanzarán al mercado. El nombre es **Mortal Kombat VS Nintendo**, y si esto fuera cierto, ¿en qué consola saldría? Espero que me respondas y si soy muy ignorante, perdóname por favor. Por cierto yo me he informado por medio de la página www.mortal-kombat.org; de antemano, gracias

Yerko Andrés Ugarte Gijón
Vía correo electrónico

Muchos rumores y bromas han salido a raíz del próximo lanzamiento de la octava entrega de **Mortal Kombat**, algunos un tanto certeros, y otros que nada más causan un poco de hilaridad. En el caso de "**Mortal Kombat VS Nintendo**" es obvio que se trató de una broma, pues no hay ninguna intención por parte de ambas compañías para hacer un crossover de sus personajes. Nintendo, por su parte, está fascinado con el éxito de **Super Smash Bros. Brawl** y de cierta forma, los estándares no son compatibles entre franquicias. Como sabes, **Mortal Kombat** se caracteriza por su extrema violencia y sangre, detalle que Nintendo no ve viable para sus héroes, pues los creadores de **Mario** se enfocan más en la diversión y cuestiones familiares que en el *gore*. Lo que sí es cierto es que el siguiente **MK** correrá bajo el motor gráfico Unreal Engine 3, utilizado para **Gears of War**. Pronto se dirá más de este juego y por supuesto, te lo comentaremos de inmediato, así como si hay posibilidades o no de que aparezca en Wii.

¡Qué onda, **Mario**! Primero te informo que llevo un año leyendo la revista, y pues que se mojaron con el paso del huracán Dean (snif) pero ya lo superaré y al grano con las preguntas.

1.- ¿Saldrá algún juego de **Star Fox** para el Wii? Porque para mí es casi obligación que salga uno.
2.- ¿Podrían dar información del nuevo juego de **Kirby** para el Wii? (ya vi su trailer).
3.- Me gustó mucho el juego de **Jet Force Gemini**, así que, ¿saldrá alguna reseña para el Wii?
4.- ¿Aparecerá unn juego de **Gex**?
5.- Tuve **Lunar Knights** en mis manos y quiero preguntarles si saldrá alguna secuela de este juego.

Bueno, eso es todo y espero que me puedan responder.

Rodrigo Macedo Valencia
Vía correo electrónico

Por el momento no te puedo asegurar que salga o no una versión de **Star Fox** para el Wii, pues Nintendo guarda celosamente esas noticias y sólo las da a conocer cuando la salida del juego ya está próxima. Sin embargo, nosotros –como tú- estamos ansiosos de que **Fox McLoude** y su grupo de mercenarios tengan una nueva misión, pues la última de GameCube (**Star Fox Assault**) fue bastante buena y tuvo momentos muy emocionantes. No dudamos que Nintendo tenga en mente desarrollar una secuela de **Star Fox** para Wii, quizá la respuesta la conozcamos en este próximo E3.

Se ha mencionado mucho de un título de **Kirby** para el Wii, más aún cuando el personaje creado por Masahiro Sakurai tuvo una nueva aparición en **Super Smash Bros. Brawl** y su reciente descarga para la Consola Virtual (**Kirby 64: The Crystal Shards**, N64), el problema es que no se ha concretado nada definitivo, salvo que el proyecto podría aparecer en este 2008. Quizá en el E3 se haga un anuncio oficial, pero mientras seguiremos especulando sobre el esférico rosado y su incursión en el Wii.

Kirby es uno de los personajes más simples y carismáticos de los videojuegos, sus aventuras no necesitan de violencia extrema o escenarios complejos para divertirte. Su última entrega casera fue Kirby Air Ride, con un cambio de estilo -carreras- un poco fuera de lo común.

Si te soy sincero, no creo que salga una nueva aventura de **Get Force Gemini** para Wii, pues si recuerdas, este juego es propiedad de Rare y ellos ahora están con Microsoft. Esto también es importante para la Consola Virtual, pues está en duda que este título de Nintendo 64 haga su aparición para el servicio de descargas de Nintendo. En cuanto a **Gex**, este juego ha tenido varias versiones e incluso una para Nintendo 64, sin embargo, no hay nada en puerta para el Wii o Nintendo DS. Por último, **Lunar Knights** (de Konami), queda como una de las franquicias más innovadoras en sistema portátil, por desgracia, no hay anuncios de secuelas para el Nintendo DS, así que crucemos los dedos para que dicha compañía tenga un nuevo rayo de luz e ilumine a los creativos del juego.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo están todos? Te mando un saludo y mi hermano también. Por favor mándame saludar a estos amigos: **Link**, **Zelda**, **Luigi**, **Wario**, **Peach**, **Bowser**, **Yoshi**, **Toad** y **Lara Croft**. Gracias. Por cierto, te quiero preguntar unas cosas.
1.- En mi Wii no siempre están actualizadas la información del canal noticias, ¿por qué sucede esto y cómo lo arreglo?
2.- El otro día vi en Internet una foto de una réplica de la **Master Sword** de **Link**, le di *clic* a la foto y me llevó a un página en la que vendían dichas espadas, ¿existe de verdad la réplica de la **Master Sword**? Si e es así, ¿en qué tienda de México la podría comprar? (aunque sea en Estados Unidos).
3.- En Internet vi que Nintendo tiene planeado sacar un Nintendo DS con la capacidad de ver la tele y sintonizar estaciones de radio, ¿es eso cierto? Si lo es, ¿cuándo planean sacarlo a la venta?

José Ignacio Orvañanos
Vía correo electrónico

Estamos de maravilla, disfrutando de unas buenas carreras en **Mario Kart**, ¿ya lo jugaste? ¿Qué tal te parece? Tus saludos ya fueron recibidos por los héroes y heroínas del mundo de Nintendo.

La actualización de noticias es automática, pero claro, para conseguirlas necesitas estar conectado a Internet. Una vez que tengas el canal disponible en tu rol de aplicaciones del menú principal, cada vez que enciendas la consola, ésta se conectará para recibir las notas y encabezados de la agencia AP (Associated Press); asimismo, los elementos del clima también serán actualizados en tiempo real. Si no



Mortal Kombat sí tendrá una nueva entrega, pero claro, será contra los héroes de DC, no como en la broma que hicieron combinando a **MK** con Nintendo.



estás recibiendo dichas entradas, lo más probable es que tu conexión esté fallando, así que trata de reconfigurarla a través del menú de Wii o checa con tu proveedor.

Para Japón ya tiene tiempo que fue presentado el TV Tunner, de hecho se anunció en el tiempo que se dio a conocer el *Web Browser* para Nintendo DS. Este dispositivo da la posibilidad que en la pantalla superior puedas recibir la señal de televisión, mientras que en la táctil tendrás el panel de controles para cambiar de canal, por ejemplo. Esta señal es recibida a través de la banda "1 Seg", que está en funcionamiento en Japón y algunos otros países y no sólo sirve para el portátil de Nintendo (la señal), sino que también es captada por celulares y otros dispositivos móviles. Para nuestro país no se ha distribuido ningún accesorio de esta categoría, sería un detalle interesante, aunque todo dependería del costo/beneficio del mismo.

Saludos a todos, soy lector de su revista desde el primer número y hasta la fecha sigo esperando con ansia mes a mes el siguiente ejemplar para ver las novedades que nos tiene Nintendo. A lo largo de este tiempo he visto cómo su revista ha evolucionado y se ha convertido en una publicación para todos los gustos, y me alegra ver que siguen teniendo secciones con las que iniciaron este proyecto llamado Club Nintendo; de hecho, me gustaría que ampliaran su edición a más de 100 páginas, de verdad, en ocasiones necesito más de su revista ya que la termino de leer muy rápido. En ocasiones la leo dos veces, ojalá ampliaran las secciones, sobre todo de juegos clásicos del NES y del SNES, les aseguro que hay jóvenes jugadores que desean conocer más acerca de la historia de Nintendo y como los abuelitos como yo (sólo tengo 30), nos divertíamos horas y horas jugando con nuestras consolas antiguas y cuando juegos que hoy en día parecen sencillos nos sacaban canas verdes y hasta una que otra lágrima por no poder pasar de nivel. En fin, nada más espero que su revista y que Nintendo sigan por mucho tiempo.

Ricardo Rodríguez Ojeda
Vía correo electrónico

¡Hola, Ricardo! Muchas gracias a ti y a todos los lectores en general por seguirnos mes tras mes. Espero que este último número especial (**Super Smash Bros.**) les haya gustado, pues lo hicimos con mucho esfuerzo y dedicación (uno de nuestros reporteros jura que vio pasar a **Pikachu** por la oficina). El incremento de páginas no es algo que esté dentro de nuestras manos, pero para compensar el tiempo de espera entre una edición y otra, checa los foro o página de Internet, en donde encontrarás también el *podcast* y *videocast* de la revista. En esos medios de comunicación te mantendremos al tanto del acontecer diario dentro del universo de Nintendo, sería como un preámbulo a la siguiente revista.

La distribución y dimensiones de cada sección sí nos compete, sabemos que muchos lectores como tú cuentan aún con sus consolas anteriores y claro, apoyados en la Consola Virtual, estaremos dando reseñas de los clásicos de Nintendo, así como tips en los S.O.S. y notas en el Extra. Ya ves, sigue coleccionando Club Nintendo para que no te pierdas los pormenores de esta divertida forma de entretenernos.



Desde el NES se han tenido accesorios como éste o como la bazuca del Super Nintendo. Su función es muy simple, pero vaya que te hace sentir más la acción del juego.

¡Qué onda, **Mario**! ¿Cómo te va en la batalla del **Super Smash Bros. Brawl**? Bueno, vayamos al grano; tengo unas preguntas que necesito que me las respondas.

1- Compré el videojuego **Resident Evil: Umbrella Chronicles** y ya terminé las tres etapas de principales, pero se me hizo poco el juego. ¿Falta más de éste? ¿También faltó el **Resident Evil 2**, qué paso hay?
2- En los títulos que se juegan con la Wii Zapper, ¿es obligatorio tener este accesorio o no?

Héctor Emilio Núñez
Vía córreo electrónico

Todo bien en la zona de batalla; **Sonic** y **Solid Snake** son muy buenos rivales y llegan con técnicas diferentes que refrescan el combate en **Super Smash Bros. Brawl**. Realmente **Umbrella Chronicles** no tiene tantas etapas como muchos pensarían, sin embargo, las submisiones hacen que el juego tome la extensión necesaria para divertirte, además, toma en cuenta que este estilo de juegos no son tan largos (toma como ejemplo **The House of the Dead** o **Ghost Squad**). Desafortunadamente no se incluyó la parte de **Resident Evil 2** (hubiera estado genial pues es uno de los mejores títulos de la franquicia); para compensarlo, agregaron nuevas escenas vistas a través de los ojos de **Albert Wesker**. Si quieres sacarle más provecho, logra tus mejores puntuaciones y envíanoslas para que las publiquemos en Los Retos.

La WiiZapper es sólo un accesorio para que te sientas más inmerso en el videojuego y no es obligatorio para ocuparla en otros títulos de disparos. De hecho puedes jugar **Umbrella Chronicles** con o sin la WiiZapper, igual que **Crossbow Training** o **Ghost Squad**. Hay juegos que se disfrutan más con el accesorio, otros son más cómodos sin él; es cuestión de cómo te sientas más cómodo.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Gabriel Pradenas; Parral, Chile.
José María Gutiérrez; Hermosillo, Sonora.
Elizabeth Varo; Tijuana, Baja California.
Jesús Moreno; Mazatlán, Sinaloa.
Karen Romo; San Buenaventura, Coahuila.
Jorge Iván Morales; Puebla, Puebla.
Evelyn Contreras; Saltillo, Coahuila.
Sergio Zúñiga; San José, Costa Rica.
Karla Isabel Valdez; Durango, Durango.
Guadalupe Quiñones; Cd. Victoria, Tamps.
Héctor Alonso Morales; Santiago, Chile.
Gabriel Mendoza; Guatemala, Guatemala.
Osvaldo Báez; Puebla, Puebla.
Oscar Ramírez Loeza; Tonalá, Jalisco.
Juan Carlos Bello, Aragua, Venezuela



El rombo de la portada
Acelérate y no pares sino hasta encontrarlo en el enrejado. ¡Qué esperas!

TOP 10



1 Mario Kart Wii (Wii)

Desde finales de abril ya estamos compitiendo en las pistas de **Mario Kart** para Wii; ahora notamos una verdadera y entretenida forma de juego que retoma lo mejor de cada entrega y propone nuevas opciones de competencia, como las motocicletas que, a simple vista, podrían parecer en desventaja contra los autos tradicionales, pero una vez que te subas en estos vehículos de dos ruedas, sentirás la emoción de la velocidad y del buen manejo ante las intempestivas curvas de cada circuito. Los personajes son variados, ya con una plantilla extensa que te da opciones únicas.



2 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

El juego de peleas de Nintendo por excelencia es **SSBB** y aquí en la redacción no paramos de jugarlo, incluso en cualquier oportunidad nos conectamos a Internet para competir contra múltiples usuarios, detalle que siempre quisimos disfrutar desde el principio, pero que por alguna razón no se había tenido. Ya sea que juegues de forma individual en batallas o en el modo de aventura, no te aburrirás. Cada gladiador cuenta con sus poderes especiales y será acompañado de vistosos escenarios y música que agasajará tus oídos.



3 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Aunque el tiempo pasa, no cabe duda que **Guitar Hero III** es uno de nuestros favoritos y seguramente de los tuyos también. Su lista de canciones no sólo se limita a los éxitos de décadas anteriores, sino que se ha incluido música de esta época para volver al juego algo que disfrutes sin importar tu edad. Es más, **GHIII** incrementa el grado de diversión a través de la guitarra que incluye dentro del paquete, con este accesorio sentirás como si en verdad fueras tú quien acompañara al vocalista con los ritmos más impresionantes del momento, mientras guías a una nueva banda al estrellato.



4 House of the Dead II & III (Wii)

En su haber, Sega colocó muchísimos títulos de calidad; para muestra tenemos la saga de **House of the Dead**, uno de los juegos tipo rail shooter más populares de los últimos años y que en esta ocasión lo tendremos en forma de compendio para el Wii, aprovechando las ventajas de los controles inalámbricos y la simulación de armas (con o sin la Wiizapper). Sentirás cómo fluye la adrenalina mientras recorres las calles infestadas de zombis, con sólo unas cuantas municiones en tu poder y un largo camino por explorar.



5 The World Ends With You (NDS)

El nombre quizá no diga mucho, pero cuando te das cuenta de que éste está siendo desarrollado por la gente detrás de **Kingdom Hearts**, sabes que hay calidad y compromiso por brindarnos un RPG de calidad. La historia muestra a un joven quien de pronto despierta en un distrito de Japón sin tener la más remota idea del porqué está allí, pero esto no es lo más interesante, pues él se da cuenta de que puede leer la mente de las personas, abriendo un nuevo horizonte en su vida y dando pie a una aventura que apenas está iniciando.

6 Alone in the Dark (Wii)

Atari llenará de suspenso y acción todos los espacios de nuestro Wii con la quinta entrega de **Alone in the Dark** (y la primera para Nintendo). El personaje principal no es otro más que **Edward Carnby**, a quien ubicamos desde la primera aventura; él vivirá una nueva experiencia sobrenatural situada en la ciudad de Nueva York, en el año 2008. El planteamiento principal nos describe unos extraños túneles que corren por debajo de la ciudad y que son los canales por donde criaturas terribles recorren los rincones de la Gran Manzana, generando una atmósfera de misterio e incertidumbre. Edward deberá investigar el origen de este horror y luchar con todas sus fuerzas si es que quiere salir con vida.

7 Pokémon Mystery Dungeon (NDS)

Explorers of Time y **Explorers of Darkness** son las nuevas entregas por parte de Game Freaks y Nintendo para que disfrutes de las odiseas que envuelven a múltiples **Pokémon** que no necesitan de un entrenador para disfrutar sus días. Aquí encontrarás diferentes calabozos que van cambiando su estructura cada vez que entras, incrementando la sensación de exploración y consiguiendo que cada reto sea diferente. Podrás conseguir a más de 400 personajes que van desde los primeros hasta los más recientes; si a esto le agregas la opción de juego en línea, sabrás que se trata de un título que rápidamente se colocará como un clásico entre los fans.

8 Okami (Wii)

La intención de Capcom al desarrollar **Okami** no fue la de presentar un título complicado en su *gameplay* o que tuviera un control complejo, sino mostrarte una historia artísticamente ilustrada que describiera las hazañas de un dios lobo cuyo destino es salvar al planeta, con una adaptación excelente del Wiimote que te servirá como vara mágica para trazar las líneas y colores del juego. El diseño de los personajes y escenarios está basado en las leyendas del Japón antiguo, elementos tipo papiro en donde será descrita tu profecía. **Okami** lo podrán jugar desde los pequeños gamers hasta los más experimentados y será un deleite para tus sentidos.

9 Naruto Ninja Destiny (NDS)

Cuando vimos las imágenes de **Ninja Destiny** notamos que Tomy ha logrado una verdadera evolución visual para los juegos de Nintendo DS; luce casi tan impactante como en el Wii, claro, con sus limitantes obvias, pero tomando en cuenta que se trata de un portátil, los bonos se incrementan. En cuanto a *gameplay*, nos agradó la forma de llevar a cabo la batalla, además de la incursión de los ítems activados a través de la pantalla táctil, pero lo que nos dejó con un poco de desacuerdo fue el modo *multiplayer* para dos jugadores simultáneos, pues todos esperábamos acción para cuatro ninjas al mismo tiempo como en su similar casero.

10 Destroy All Humans: Big Willy Unleashed (Wii)

Si lo que buscas es un título sencillo, con una historia no tan compleja y que involucre detalles de comicidad, **Big Willy Unleashed** es lo que necesitas. Aquí la destrucción será parte importante, recorriendo las grandes ciudades y controlando al robot de **Big Willy**, aunque si quieres sentirte todo un alienígena, lo puedes lograr al tripular un OVNI y provocar más descontrol en las calles. En esta ocasión ni Tom Jones salvará el día, así que tendrás el camino libre para explotar todo lo que quieras. También podrás tomar el control de un extraterrestre y caminar por las calles, éstas fueron diseñadas en campo abierto como los juegos de **GTA**, permitiéndote la libertad de acción que tanto te gusta.





Imágenes y Tips

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC GCN. BR. Para acceder al nivel secreto...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC GBA. CCM. Strider, password...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Capcom Classic Minimix (GBA)	Ghost Squad (Wii)
Cat Woman (GBA)	Happy Feet (Wii)
BloodRayne - (GCN)	The House of the Dead II & III: Return
Hulk (GCN)	Adventures of Lolo (Consola Virtual)
Power Rangers Dino Thunder (GCN)	MySims (Wii)

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



Ejemplo:

Envía: ABC — CT FOTO C374
al: Number — 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

Ejemplo:

Envía: ABC — CT LOGOCOLOR C384 PACO
al: Number — 31111

$15.00 IVA incluido

PATRICIA C377	MIGUEL C378	DIANA C379	CARLOS C380
MIRNA C381	MEMO C382	AURORA C383	SAMUEL C384
TANIA C385	JOSÉ C386	LOURDES C387	GERARDO C388

Descubre el origen del terror

Uno de los juegos que se reeditaron para Wii y que consiguió un éxito rotundo, fue **Resident Evil 4**, sin duda la mejor versión de este capítulo que se haya hecho para cualquier consola; sus ventas rebasaron por mucho las expectativas de Capcom, por lo que desde hace algunos meses planean otro lanzamiento similar de esta misma serie.

El juego del que les hablamos es **Resident Evil Zero**, que saliera originalmente para Nintendo GameCube en el 2002, de hecho, esa es la razón por la que creemos que la compañía japonesa decidió ponerlo en el mercado de nuevo, debido a que sólo ha aparecido en el Cubo y es un título demasiado interesante donde se nos relatan los sucesos que ocurrieron antes de que los equipos S.T.A.R.S. se internaran en la Mansión y posteriormente en Raccoon City.



Aventuras como ésta son las que queremos ver reeditadas en Wii.

Los personajes que usamos en el juego son **Billy Coen** y **Rebecca Chambers**, quienes por azares del destino tienen que afrontar los peligros del T-Virus sin conocerse demasiado. **Billy** es un convicto que ha logrado escapar de prisión, mientras que **Rebecca** es miembro de S.T.A.R.S. Lo interesante de todo esto es que para el *gameplay* se usará el control del Wii de forma similar que en **Resident Evil 4**; no será idéntico debido a que la perspectiva del juego lo impide.

Su fecha de salida está programada para el tercer cuarto del año, pero por el momento sólo en Japón, aunque tomando en cuenta la popularidad de la saga en todo el mundo, es de esperarse un anuncio para otros continentes en próximos meses. De cualquier modo nosotros te mantendremos informado.



Las Arcadias se vestirán de gala



Hace tan sólo un mes te comentábamos del regreso de un grande al mundo de las Arcadias, **Street Fighter IV**. Pues bien, parece ser que SNK no se quedará de brazos cruzados, porque se encuentra trabajando en la secuela de una de sus series más populares, obviamente nos referimos a **The King of Fighters**, esta vez en su doceava versión por la cual ya esperamos bastante tiempo.



Después de algunos años de ausencia, la serie **KOF** viene dispuesta a renovarse; por principio de cuentas parece que se regresa a las tercias, lo que sin duda alegrará a más de uno; por otro lado, el estilo de pelea seguirá siendo en dos dimensiones, pero con gráficos en 3D, similar a lo que se usará para **SF IV**, lo cual creemos que es todo un acierto, ya que cuando intentó dar el paso a las peleas en entornos y personajes 3D, se perdió mucho del dinamismo que caracterizaba a la serie, parecido a lo que ocurrió con **Street Fighter EX.**

Se esperan nuevos personajes, pero por el momento sólo se han confirmado algunos conocidos, como **Kyo Kusanagi**, **Benimaru** y **Athena**, entre otros. Algo en lo que tenemos demasiadas expectativas es en la historia, ya que después de ver lo que ocurrió con la etapa de NEST, creemos que se debe plantear algo igual o mejor que la saga de **Orochi**. No hay una fecha exacta para su salida, pero es un hecho que le dará una pelea increíble a **Street Fighter IV**. ¿Se imaginan un **Capcom vs SNK** con este nuevo aspecto? seguro que causaría furor, pero aun es pronto para especular del asunto.

Un buen año para el erizo azul...

Durante los últimos años **Sonic** ha presentado aventuras donde su prestigio ha ido bajando, debido a una mala jugabilidad, pero ahora, Sega está decidido a cambiar las cosas con dos juegos para consolas de Nintendo; por un lado tenemos **Sonic Unleashed** para Wii, una aventura donde se espera se dé una evolución, y represente lo mismo que **Galaxy** para **Mario**. Para la consola de doble pantalla, en Nintendo DS nos espera una historia RPG que por lo que han mostrado hasta ahora va por buen camino, esperemos que usen de buena manera las capacidades de la pantalla táctil y del micrófono del sistema.



La telaraña comienza a expandirse

De los héroes más famosos de la firma Marvel tenemos a **Spider-Man**, quien desde su debut en Nintendo GameCube dejó satisfechos a los fans, situación que no se repetiría en el Wii, ya que su primer juego para esta consola era verdaderamente lamentable; pasabas más tiempo haciéndote bolas con los controles que jugando... pero bueno, se reconoce el esfuerzo en querer ofrecer algo novedoso.

Después tuvimos **Spider-Man Friend or Foe**, que aunque bueno, no usaba las cualidades del Wiimote más que para seleccionar en los menús, pero nada que fuera de utilidad. Por lo tanto, quedó a deber bastante esta serie, situación que el equipo desarrollador quiere componer mediante una tercera entrega de este superhéroe para Wii.





El nombre del juego será **Spider-Man: Web of Shadows**; sobre la trama no se sabe mucho, salvo que un nuevo enemigo está atacando la ciudad y Peter Parker deberá decidir si hacerle frente o mejor pensar en otras cuestiones, parecido a lo que se hizo en **Spider-Man 3**, pero con mejores resultados.

No sabemos aún de qué manera se usará el control, pero seguro que ya no será moverlo hacia arriba y abajo para lanzar telaraña (vaya que era cansado); imaginamos que se hará una mezcla entre sus dos recientes aventuras para Wii. No se sabe exactamente cuándo saldrá al mercado, pero parece ser que por finales de año podríamos estarlo disfrutando. En cuanto tengamos más información se las haremos saber., así que manténganse pendientes de próximas ediciones.

Regresa a la sala de operaciones

Desde que se anunciara oficialmente el Nintendo DS, un juego realmente nos impactó por su manera tan novedosa de usar el sistema: nos referimos a **Trauma Center**, y es que nunca antes un título de simulación había sido tan absorbente como lo fue el proyecto de Atlus, que de inmediato se colocara dentro de los más vendidos del sistema de doble pantalla.

Su éxito fue tal que le valió dos adaptaciones para Wii, donde la franquicia se consagró. Pues bien, después de algún tiempo de espera, por fin se ha anunciado la segunda parte de **Trauma Center** para Nintendo DS, la cual contará con más y mejores retos. El *gameplay* no cambiará mucho, se mantendrá cien por ciento táctil como su primera parte; con el *Stylus* deberemos poner inyecciones, aplicar antibióticos o suturar heridas según se requiera.

Acerca de la historia no sabemos mucho, pero a juzgar por las imágenes que se han revelado, es seguro que habrá nuevos personajes, pero no se sabe si compartirán el rol protagónico con los ya conocidos o si ellos tomarán ese papel.



Bienvenidos sean una vez más a Los Retos. En esta ocasión tenemos varias novedades, desde nuevos retos como algunas marcas que se han mejorado; pero lo más padre es que nos siguen demostrando que siempre dan lo máximo de sí para conseguir aparecer en esta sección.

Super Smash Bros. Melee
GCN

A pesar de ya estar Brawl en el mercado, muchas personas siguen jugando Melee, como Enrique Urquídez Blanco, quien nos manda una lista con los personajes que ha logrado derrotar en **Endless Melee**. Te aseguramos que te va a asombrar demasiado.

Personaje	Oponentes derrotados
Dr. Mario	334
Mario	262
Luigi	221
Bowser	290
Peach	283
Yoshi	183
Donkey Kong	441
Captain Falcon	232
Ganondorf	201
Falco	260
Fox	395
Ness	310
Ice Climbers	149
Kirby	247
Samus	240
Zelda	228
Link	319
Young Link	252
Pichu	182
Pikachu	206
Jigglypuff	408
Mewtwo	227
Mr. Game and Watch	677
Marth	314
Roy	307
Total	7168

Por si esto se te hiciera poco, también nos mandó sus marcas para el **Home-Run Contest**, las cuales también son muy buenas.

Personaje	Marca
Yoshi	2638.5 Ft
Ganondorf	1845.8 Ft

Como puedes darte cuenta, estos logros van a tomarte mucho tiempo si los quieres superar, así que deberás concentrarte al máximo para conseguirlo. Esperamos tus marcas pronto.

Guitar Hero III: Legends of Rock
Wii

Hace un par de meses te presentamos algunas marcas obtenidas en la dificultad *Medium*, pues bien, nuestro amigo Fernando Ortega Barredo, de Querétaro, se dio a la tarea de superarlas. A continuación te dejamos con las puntuaciones que logró.

Canción	Puntuación
Slow Ride	94,174
Talk Dirty To Me	110, 497
Hit me With Your Best Shot	111, 670
Story of My Life	202, 642
Sabotage	132, 678
Sunshine of Your Love	158, 118
Barracuda	143, 984
Reptilia	117, 331
When you Were Young	160, 742
Miss Murder	116, 947
Paint it Black	131, 908
Anarchy	136, 340
My name is Jonas	184, 348
La Grange	120, 769
Welcome to the Jungle	139, 030
Black Magic Woman	148, 161
Knights of Cydonia	153, 117
One	175, 531
Even FLow	145, 673
School´s Out	94, 576
Paranoid	105, 506

Como puedes ver son bastante buenos, incluso agregó las últimas tres canciones a la lista de récords. Pero... ¿vas a dejar que se quede con el gusto?

Super Smash Bros. Brawl
Wii

Este nuevo reto es cortesía de Master, debes mandarnos tu mejor marca de rivales derrotados en la modalidad **Endless Brawl**. El récord que logró fue 146 (**Sheik**). así que vas a tener que estar practicando por un buen rato si quieres superarlo.

NUEVO RETO

Terminamos la sección por este mes, siempre quedamos asombrados por las excelentes marcas que nos hacen llegar; en esta ocasión los retos son verdaderamente difíciles, pero no imposibles; estamos seguros de que pronto los habrán superado, así que aprovecha tus vacaciones y juega mucho para que sigan las sorpresas.


Pingüinos®
Marinela
Pingüinos
Llénate de energía con 30 minutos de ejercicio al día.
Marinela®

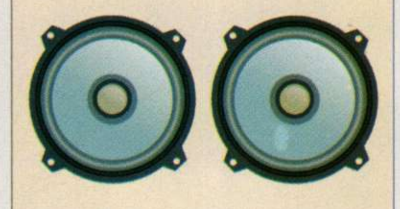
Log@n in

Por Toño Rodríguez

Descarga los *podcast* de Club Nintendo

Nuestra tercera temporada de CN para tus oídos está lista, accede a nuestra página en Internet en www.clubnintendomx.com y descarga o escucha los audios en los que tenemos noticias, entrevistas, información alrededor de Nintendo y, por supuesto, nuestro acostumbrado cotorreo. Si tú ya has escuchado estos audios, ya sabes de qué se trata; si no lo has hecho, visita nuestro *site* y conoce este lado alternativo de Club Nintendo.

También checa la primera temporada del videocast de CN, archivos descargables a tu computadora.



Estamos llegando a la mitad de este año y la información no para, de hecho para el próximo mes de julio tendremos mucho más noticias con el E3 2008. Comenzamos esta edición con nuestra tercera temporada de CN para tus oídos, ya puedes descargar los primeros audios; Cross Words; el más reciente lanzamiento para NDS de Nintendo; Guitar Hero on Tour también para el portátil de doble pantalla; Wii Fit disponible en América, accesorios para NDS y los Chinones que regalamos.



Si te gustan los juegos de palabras, Cross Words DS es para ti

Nintendo lanzó el pasado 5 de mayo en América este título dedicado al juego de letras y palabras; en **Cross Words DS** podemos encontrar bastantes *puzzles* en diferentes dificultades que nos harán ejercitar nuestro cerebro. Con el Nintendo DS en posición de libro y nuestro *Stylus* en mano, podremos ir resolviendo los retos que nos presenta este interesante juego.

Pero si te llegas a atorar, **CW DS** cuenta con una opción denominada "Pista", la cual nos ayuda en ciertos momentos a resolver nuestro problema durante el juego; la opción de usarla es tuya por supuesto. Con este título no habrá aburrimiento, el reto no acaba pronto, pero claro, si lo que buscas es acción o aventuras, ésta no es la respuesta. Así que deja ya esas revistas y periódicos viejos con sopas de letras, y dale la oportunidad a este juego que nos ofrece Nintendo para nuestro portátil.

Inicia tu gira rockera con el nuevo Guitar Hero On Tour

La música no para de sonar en los videojuegos y como ya te diste cuenta en la portada de la revista, **Guitar Hero On Tour** llega al Nintendo DS; sólo eso faltaba para completar el cuadro: poder llevar a cualquier lado el concepto **Guitar Hero**. Para los que crean que esto no es algo que vaya a pegar, les puedo decir que están en un error; hace unas semanas pude jugar este título en el *media summit* de Nintendo en San Francisco, CA. y les digo que está genial; el Nintendo DS se presta de maravilla para marcar los acordes y dar el rasgueo en la pantalla táctil. Las rolas son muy buenas y en algunos casos exclusivas del sistema. No hay pretexto, esta es una muy buena opción para nuestro NDS; si te gusta la música Rock, no le puedes decir no. En nuestro artículo de portada encontrarás toda la información acerca de **Guitar Hero On Tour**, además de la nueva entrega de **GH** para Wii, Aerosmith está en camino y llegará muy pronto. ¡Yeah!



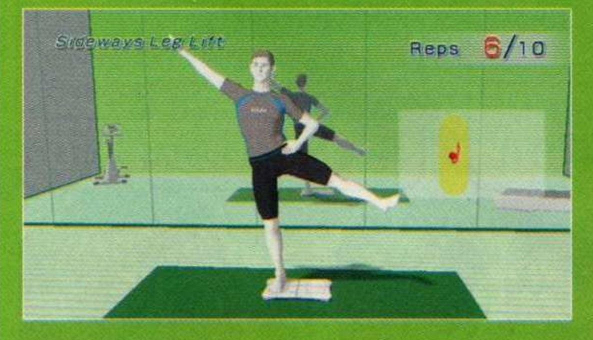
Es tiempo de combinar el acondicionamiento físico con el entretenimiento

Desde hace unos días ya está disponible en todo nuestro continente **Wii Fit**, el desarrollo de Nintendo que nos permite experimentar nuevas emociones y sensaciones en un videojuego. La apuesta de Nintendo se dirige a seguir expandiendo el mercado, como se le llamó en su momento al hecho de ofrecer juegos enfocados a gente no habituada a los videojuegos. En Japón fue todo un éxito, y en América esto apenas comienza; veremos la respuesta de la gente. Si quieres tener alguna actividad física dentro de tu casa, **Wii Fit** puede ser la elección idónea. Además podrás divertirte con sus múltiples minijuegos incluidos.



Veremos qué compañías comienzan a desarrollar títulos para la tabla de balance creada por Nintendo.

Acondicionamiento



Entretenimiento



¡Gánate una de las diez colecciones de Chinones que Fanta y Club Nintendo regalan!

Una vez más tenemos obsequios para nuestros lectores, ya que los Chinones llegan directamente desde Oriente a Club Nintendo. Son 6 divertidos personajes los que conforman la colección. Para ganarte uno de ellos, contesta la siguiente pregunta.

¿Cuál es el nombre de cada uno de los seis Chinones de Fanta?

Bases:

Envíanos un correo a chinones@clubnintendomx.com con el título "CHINONES"; los primeros 10 que respondan correctamente la pregunta se ganarán una colección de Chinones. Se aceptarán correos del día 2 de junio al 13 de junio del 2008 únicamente (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Los nombres de los ganadores serán publicados el día 18 de junio en la página de Internet www.clubnintendomx.com y posteriormente nos comunicaremos vía telefónica para darles la fecha y horario para la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de junio. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

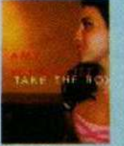






Tono real + Foto


Dani California
RHCP
Clave: **DANI**


Rehab
Amy Winehouse
Clave: **REHAB**


Tired of being sorry
Enrique Iglesias
Clave: **TIRED**


Muchacha triste
Súper Reyes
Clave: **TRISTE**


Para siempre
Vicente Fernández
Clave: **SIEMPRE**


Volverte a ver
Juanes
Clave: **VOLVERTE**


Rompe
Daddy Yankee
Clave: **ROMPE**


Beautiful liar
Shakira
Clave: **LIAR**


Todo cambio
Camila
Clave: **CAMBIO**


Cumbia sobre el río
Celso Piña
Clave: **RIO**


Gotas de agua dulce
Juanes
Clave: **GOTAS**


Experiencia Religiosa
Shakira
Clave: **RELIGIOSA**


Perdón
Pambo
Clave: **PERDON**


Caminando hacia atrás
Jumbo
Clave: **ATRAS**


El eco de tu voz
Playa Limbo
Clave: **ECO**


Hoy ya me voy
Kanny García
Clave: **HOYYA**

Instrucciones para descargar combo
Envía: CN COMBO +"clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO DANI al 91111
Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.



Envía: CN ANIM +"clave" al 31111
Ejemplo: CN ANIM AVATAR12 al 31111
Costo por fondo animado:$15 con IVA incluido.


HAPPY34


AVATAR12


HAPPY11


AVATAR15

HAPPY38


AVATAR14


HAPPY13


AVATAR13



LO MÁS NUEVO

- Vuelvo a comenzar / Timbiriche.......VUELVO1
- Hate that I love you so / Rihanna.......LEJOS2
- Lejos de aquí / Kudai.......WITH2
- S.O.S. / Jonas Brothers.......SOS1
- Touch my body / Mariah Carey.......TOUCH
- 4 minutes / Madonna.......4MINUTES
- Love song / Sarah Bareilles.......LOVE2
- Todo irá bien / Chenoa.......TODO3

SÚPER HITS

- Love in this club / Usher ft Young Jeezy.......CLUB1
- Hallelujah / Jeff Buckley.......HALLELUJAH
- Te llore / Conjunto Primavera.......TELLORE
- Conteo regresivo / Gilberto Santa Rosa.......CONTEO1
- 5 minutos / Gloria Trevi.......5MINUTOS
- Lejos de aquí / Golem.......LEJOS1
- ¿Qué nos pasó? / Kanny García.......QUEPASO
- No puedo olvidarla / Marco Antonio Solís.......NOPUEDO
- Empezar de nuevo / RBD.......EMPEZAR
- Uno, dos, tres / Motel.......UNO
- Sólo para ti / Camila.......SOLO5
- Mi espacio / Coti.......ESPACIO
- Yofo / Molotov.......YOFO
- Sólo soy un secreto / Alejandra Guzmán.......SECRETO1
- El soy yo / DGO.......ELSOY
- Pictures of you / The last goodnight.......PICTURES

¡PURA BANDA!

- La rata flaca / Banda la autentica de Jerez.......LARATA
- La culebra / Banda Machos.......CULEBRA
- A chillar a otra parte / Grupo Pesado.......CHILLAR
- A mis enemigos / Valentín Elizalde.......ENEMIGOS
- La interesada / Lupillo Rivera.......INTERESADA
- Se ha ido / El trono de México.......SEHA
- Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón.......PIES2
- La loca / El trono de México.......LOCA1
- Adiós gallo de oro / Cadetes.......ADIOS3
- Un libro nuevo / Cadetes.......LIBRO
- Raquel / Grupo Peligro.......RAQUEL
- La gordita / Grupo Peligro.......GORDITA
- Y tú / Los Valle.......YTU
- No te me acerques más / Los Valle.......NOTE2
- Cosquilleo / Cabalgata.......COSQUI
- Sólo pienso en ti / Cielo Duranguense.......ENTI
- En la cima del cielo / Cielo Duranguense.......CIMA

REGGAETON

- Sexy movimiento / Wisin & Yandel.......MOVIMIENTO
- Ella me levantó / Daddy Yankee.......LEVANTO
- Impacto / Daddy Yankee.......IMPACTO
- Anda sola / Don Omar.......ANDA
- Pásame la botella / Match & Daddy.......BOTELLA
- Mi dulce niña / Kumbia Kings.......NANA
- Coolo / Pitbull.......COOLO
- Ven báilalo / Khris y Angel.......BAILALO
- Dile / Don Omar.......DILE
- Reggaeton Latino / Don Omar.......RAGLATINO
- Atrevete te, te / Calle 13.......TETE

NICK

- Danny Phantom / Nickelodeon.......DANNY
- Dora la Exploradora / Nickelodeon.......DORA
- Aventuras en pañales / Nickelodeon.......AUG
- Bob Esponja / Nickelodeon.......BOB
- Jimmy Neutrón / Nickelodeon.......JIMMY
- Hey Arnold / Nickelodeon.......ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO VUELVO1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI VUELVO1
Tu celular debe tener WAP configurado.
Costo por tono:$15 con IVA incluido.

Sólo lo Mejor



¡Hola!, ¿cómo has estado?, espero que de maravilla. Soy yo de nueva cuenta, tu amigo CHAMYTO®. He jugado mucho Mario Kart Wii, tal vez hasta hayamos competido juntos en el modo Wi-Fi... ¿qué?, ¿no sabes mucho de esta opción?, no te preocupes, ya que hoy te voy a platicar de ella para que la conozcas, y si aún estabas indeciso en comprarlo, que de una vez borres esas dudas de tu mente, ya que es la mejor de las experiencias on-line que podrás encontrar no sólo en Wii, sino incluso en cualquier consola actual.

El aspecto del terreno va a afectar tu desempeño en la carrera: te recomiendo que estés muy atento a estos cambios para que puedas prevenirlos antes de caer en ellos.

LOS CONTRINCANTES

Cuando quieras competir con tus amigos, será necesario que previamente hayas intercambiado tu *Friend Code*, así cuando te conectes, verás una lista con tus amigos y el estado en que se encuentren, es decir, desconectados, en línea o jugando; a simple vista parece que no hay mucha diferencia con lo que hemos visto en otros juegos, pero te puedo asegurar que es mucho más completo y elaborado que incluso el que vimos en **Super Smash Bros. Brawl**.

Si no tienes a nadie en tu lista de contactos, no te preocupes, la diversión no se va a detener por eso; sólo debes entrar a buscar rivales desconocidos, así éstos serán elegidos al azar; tienes dos opciones, decidir si quieres que sean de tu mismo continente o de todo el mundo; yo te recomiendo que amplíes tu rango de búsqueda, así aprenderás nuevas técnicas al mismo tiempo que comparas tu nivel de juego.



Ganar las cajas de premios es primordial para obtener ventaja en la carrera; cuando cruces por ellas trata de agarrar más de una para que tu rival de atrás no obtenga ítems.

En **Mario Kart DS**, te asignaban oponentes conforme se iban conectando, pero en esta versión, eso ya no ocurre; te van a mandar a una especie de sala de espera, donde podrás ver competencias de varios jugadores. Una vez que terminen podrás ingresar a esa reta, esto es algo muy padre, ya que no te aburres para nada, pero lo mejor es que no debes estar buscando rivales tan seguido como ocurre en varios juegos.

Variedad

Nada mejor para dar ambiente a las reuniones con los amigos que Mario Kart Wii y con una dotación de los distintos sabores de CHAMYTO®, así mientras unos juegan, el resto puede disfrutar de los tres diferentes sabores, Natural, Uva y Mandarina.



Natural



Uva



Mandarina



Los miniturbos no pueden quedar fuera de esta nueva entrega, son toda una tradición y esta vez son mucho más sencillos de marcar, así todos podrán usarlos.

Diversión para toda la familia

Muchas veces ocurre que nos alejamos de estos juegos por lo difícil que llega a ser competir en línea, porque si uno es novato y pretende aprender, el participar en Wi-Fi termina por desanimarnos bastante. Por todo lo anterior, cuando decidas buscar adversarios, se te van a asignar corredores que tengan un nivel parecido al tuyo, de forma que las competencias sean parejas y no termines olvidando la opción de juego.





¡LA FIESTA NUNCA SE DETENDRÁ!

Con **Mario Kart Wii** la locura durante las carreras se va a triplicar, ya no serán sólo cuatro oponentes en Wi-Fi, ahora podrán competir hasta 12 pilotos, cada uno eligiendo el Kart o moto que desee con sus propias características. Imagina lo bien que se ponen las partidas; lo mejor es que no sufre problemas de lentitud a pesar de toda la información que se acumula en pantalla; todo se realiza como si todas las personas estuvieran a tu lado.

Una cualidad que debemos resaltar es que pueden participar hasta dos personas usando un mismo Wii, esto aunque ya se había visto en **Smash Bros.** da un nuevo sentido a las carreras, ya que te puedes apoyar de tu pareja para ganar, como si fueran competencias en equipo.

Espero que te haya gustado el tema de este mes. El juego en línea cada vez toma más fuerza en Wii, y qué mejor que comenzar a vivir esta experiencia con Mario Kart Wii, ideal para todas las edades. Me despido por este número, pero recuerda que yo, tu amigo CHAMYTO® seguiré trayendo para ti las últimas novedades del mundo de Nintendo.

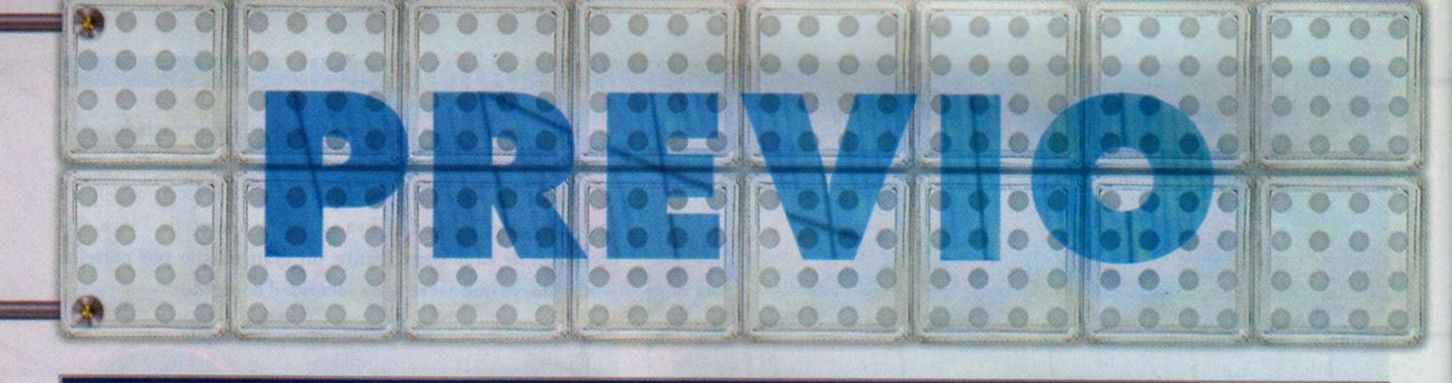
¿DE DÓNDE ERES?

Un detalle que parece insignificante pero da demasiado sabor a los encuentros, era saber de qué país provenían los rivales que enfrentabas, aunque rara vez se podía apreciar esto, pero ahora, con **Mario Kart Wii** ya se puede: aparece la Tierra, y la ubicación de cada participante, un gran trabajo por parte de Nintendo, ya que así se le da identidad al jugador.



Aunque creas que las pistas ya conocidas en otras versiones no van a representar un reto, se han agregado varios detalles nuevos para que las sigas disfrutando como la primera vez.

Un aspecto que se está cuidando, es el de evitar que los jugadores se desconecten en media carrera, lo que es muy común cuando se dan cuenta que ya no van a poder quedar en el primer lugar, sobre todo en **Guitar Hero III** o **Smash Bros. Brawl**; pero aquí se va a castigar a los infractores: si alguien se desconecta se le acumularán derrotas en su marcador, lo cual obviamente manchará su historial.



Harvest Moon Heroes

Natsume





Si hablamos de series longevas en el medio de los videojuegos, definitivamente tenemos que mencionar a **Harvest Moon**, cuyos orígenes se remontan al Super Nintendo, y de ahí lo hemos visto en prácticamente todas las consolas de la Gran N, por lo que el Wii no podía ser la excepción. Natsume ya prepara una nueva entrega para esta consola titulada **Harvest Moon Heroes**, la cual llegará si todo sale bien a finales del próximo mes, pero te traemos un adelanto para que vayas viendo si lo agregas a tu colección.

Recobrando la fuerza



Todos sabemos que **Harvest Moon** desde hace algunos años ha ido perdiendo su frescura, debido principalmente a que siempre era lo mismo, es decir, cuidabas una granja en cualquier parte del planeta y ya, pero desde la salida de **Run Factory**, han querido innovar en todo sentido, siendo una clara muestra de ello la edición que salió para Nintendo DS, que mejora lo visto anteriormente gracias a las herramientas de la consola; pues bien, al parecer quieren que la evolución se mantenga en **Heroes**, pues han planeado muy bien todos los aspectos, comenzando por la historia.

Aquí podrás controlar a un joven que ha llegado a una isla para llevar una granja... espera, no hemos terminado; además de esto, se dice que dicho lugar antes estaba lleno de detalles mágicos, que se respiraba en el ambiente una tranquilidad que desde hace mucho tiempo no ha vuelto, lo cual se debe a que un árbol místico ha perdido su fuerza poco a poco, por lo que vas a ser el encargado de restablecer la armonía en el lugar, lo cual no se va a lograr poniendo abono en dicho árbol, no, las acciones que tendrás que completar van mucho más allá de eso.

Una gran responsabilidad

Para comenzar por donde se debe, tienes que "levantar" tu granja, reparar los lugares que necesiten arreglo, retirar la mala hierba, definir qué productos vas a sembrar, en fin, no es nada fácil; a eso agrégale que también llevarás un control sobre tus animales, desde su alimentación hasta su limpieza; lo novedoso es que algunos de ellos, como los caballos por ejemplo, te servirán para trasladarte de un lugar a otro en menos tiempo.



La convivencia con tus vecinos será clave para que puedas mejorar tu calidad de vida.

Las relaciones sociales también son clave para que la magia se apodere de nuevo de la isla; habla con cada habitante, cumple sus demandas, pues esto hará que el ambiente en el pueblo sea mucho mejor, y poco a poco la gente comenzará a apreciarte.



Explora cada lugar de la isla, nunca se sabe dónde vas a encontrar algo que te sea de utilidad.

No es tal vez de los juegos más esperados, pero **Harvest Moon Heroes** promete ser un paso hacia adelante en la serie, sobre todo porque aprovechará las ventajas del Wiimote para que las acciones más típicas como cavar, martillar o sembrar sean una nueva experiencia, mucho más divetida.

International Track and Field

Konami

NINTENDO DS

Los Juegos Olímpicos son un evento que mueve multitudes cada cuatro años, genera una pasión difícil de explicar con palabras; esto Konami lo sabe muy bien, por lo que no se quiere quedar fuera de la fiebre que generarán los próximos juegos a celebrarse en China, y ha decidido "revivir" una de sus franquicias más importantes durante la década de los años 90, y que actualmente parecía estar un poco en el olvido. Nos referimos a **International Track and Field**, un título de competencias olímpicas que podremos disfrutar en el Nintendo DS en las próximas semanas.

De las particularidades más especiales de esta serie, tenemos su alto grado de diversión,



Las competencias son muy variables, en este caso vemos el famoso salto con garrocha.

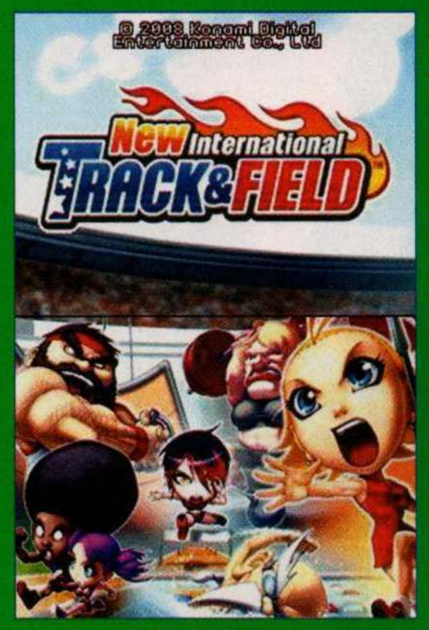
Medalla de oro

En total serán más de 20 actividades en las que podrás participar, cada una con un estilo diferente para usar el *Stylus*, lo que permite que no te aburras tan fácilmente. Aunque todavía no se ha comentado nada oficial, es casi seguro que se pueda disfrutar con más de un amigo, pero lo mejor sería la capacidad de juego *on-line*, pues así realmente se trataría de unas olimpiadas, poniendo a prueba tu talento contra el de otros jugadores.

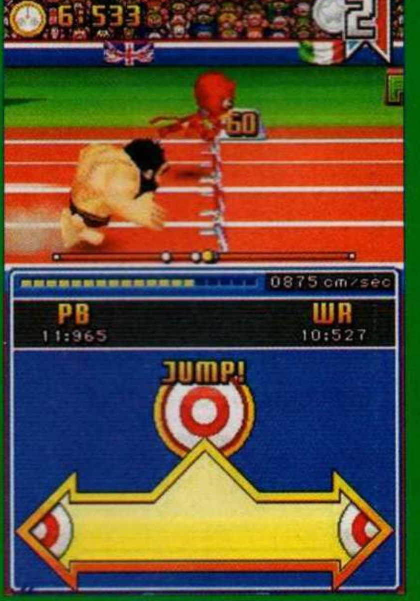
Enciende la llama

Desde sus orígenes, esta serie ha tenido una característica especial; no es un juego "oficial" de los Juegos Olímpicos; más bien se puede decir que es la versión de dicho evento de Konami, así como ocurría con el Mundial de Futbol y los **International SuperStar Soccer**. Pero lo anterior no le quita para nada sabor a las actividades que incluye el juego, de hecho muchas de las veces resultaban mejor que el título conmemorativo de las Olimpiadas.

En el modo principal de juego, podrás elegir a un atleta y llevarlo a lo largo de varias pruebas hasta que consigas subir su estatus, lo cual no va a ser nada fácil, por lo que deberás practicar bastante si quieres ser el mejor, y para ellos se incluirá una opción donde podrás elegir una disciplina en especial para concentrarte en ella, ideal para cuando sabes en cuál estás fallando.



Los personajes que podrás elegir son muy variados, habrá para todos los gustos, incluso veremos a **Snake**.



No se trata de maltratar tu pantalla al pasar el *stylus*, todas las pruebas tienen un tutorial.



La natación es una de las pruebas más desgastantes, y dentro del juego no va a ser la excepción.

Para darle la bienvenida a esta nueva parte, se ha pensado en renovar el estilo de los atletas; ya no serán tan serios como antes, ahora podremos ver pingüinos, topos o incluso hasta héroes legendarios de juegos de Konami como **Solid Snake**.

Lo mejor de todo es que realmente sirve para que puedas disfrutar más el juego, y las nuevas generaciones lo conozcan como algo gracioso y por ende le den una oportunidad en su colección.

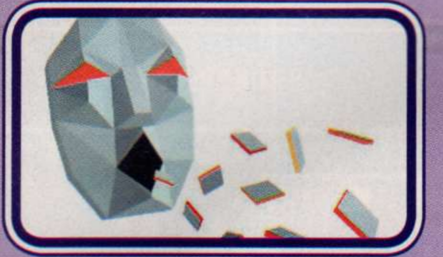
Si no duele, no sirve

El modo de juego de los **Track and Field** siempre ha seguido la misma línea, es decir, presionar botones o girar el Pad lo más rápido que pudieras... lo que ocasionaba que muchos de nuestros controles sufrieran descomposturas por querer llevarnos el primer lugar, pero bueno, el caso es que para el Nintendo DS, se ha optado por usar la pantalla táctil en las diversas actividades, por lo que deberás marcar círculos, frotarla, dibujar líneas, en fin, todo lo que te puedas imaginar; es algo parecido a lo que vimos en **Wario Ware** para la misma consola, pero las pruebas tienen un sentido más estratégico, es decir, no deberás hacerlo todo tan rápido, sino cuando la situación lo requiera.

Andross
CN profile



Uno de los personajes más misteriosos dentro de la historia de **Star Fox** es **Andross**; todos sabemos que es el enemigo principal de la serie, pero pocas veces se ha hecho énfasis en su trasfondo, así como en sus intenciones. Por lo anterior, hemos decidido dedicarle este mes el Profile a este emblemático ser, donde hablaremos de su historia así como de las apariciones que ha tenido, de modo que todas las dudas a su alrededor sean despejadas.



Antes de su maldad...

Andross siempre ha poseído una inteligencia admirable, de eso nadie tiene dudas, pero lo que pocos saben es que él era un científico cuyos esfuerzos estaban enfocados al bienestar de Corneria, pero como suele ocurrir muchas veces en la vida, al tener un poco de poder comenzó a cambiar, dejó de interesarse en su planeta y pensó que lo mejor sería planear una dominación para todo el Sistema Lylat, por lo que a partir de ese momento se convirtió en el principal enemigo de Corneria, lugar que antes apreciaba.

Los primeros intentos por detenerlo corrieron a cargo de **James McCloud** y su equipo de Mercenarios, pero uno de los integrantes, **Pigma**, los traicionó, dejándolos en una trampa contra **Andross**, de la que desafortunadamente **James** nunca regresó; sólo su fiel compañero **Peppy**, quien tiene la obligación de comunicarle lo ocurrido a **Fox McCloud**, hijo de **James**.



Un nuevo mundo

Andross sabía que un contraataque sería inminente por parte de Corneria, por ello decide crear una nueva base para refugiarse (en el planeta Venom), donde formó una guarida resguardada por cientos de naves aliadas a los ideales de **Andross**, por lo que entrar no sería nada fácil, sobre todo porque cuenta con varias rutas de acceso con trampas cada cinco pasos.

Lo anterior no es impedimento para que **Fox McCloud** y su nuevo equipo se adentren en Venom y puedan derrotarlo... varias personas afirman que **James** ayuda a **Fox** para terminar con **Andross**, pero no es algo concreto, ya que para algunos fue sólo la imaginación del joven piloto, pero para otros, su padre sigue vivo.



El renacimiento

Un villano como **Andross** no se da por vencido tan fácilmente; para **Star Fox Adventures** también fue el enemigo principal de **Fox McCloud**, aunque todo el tiempo nos hacen creer que se trata del **General Scales**, y ya para el final nos percatamos que sólo ha sido un títere; debes enfrentarlo una vez más. Toma en cuenta que se trata de un enemigo complicado, sus ataques no suelen ser devastadores, pero sí te pondrán en grandes aprietos.

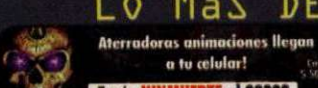
Como puedes darte cuenta, **Andross** no sólo es maldad, también tuvo su lado bueno y amable, pero desafortunadamente se vio consumido por el hambre de poder. Quizá todo hubiera sido distinto de haber tenido amigos o familiares que lo hubieran ayudado en el momento en el que cambió de ideales, pero no fue así y por lo tanto ahora es todo un personaje clave de la historia de los mercenarios más famosos de Nintendo.



Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx



LO MaS DESCARGADO!!!



Aterradoras animaciones llegan a tu celular! Costo x sms $30.00 iva inc. **Envía NINMUERTE al 22333**



PACMAN El juego más descargado en tu celular. Requiere 1 sms $30.00 iva inc. Envía NINJUEGO PACMAN al 54040

El juego más famoso ahora en tu celular! **CUBOS** Envía NINJUEGO CUBOS al 54040. Requiere 1 sms $30.00 iva inc.



Llega a tu celular esta Familia tan Normal! Costo x sms $50.00 iva inc. **Envía NINLOCOS al 22333**

CÓMO DESCARGAR CONTENIDO



1. Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313
2. Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP
3. Una vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.

ANIMACIONES 81818

Costo x sms/ $15,00 iva inc.

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818 Ejemplo: NINANIMACION AGENTES



NEON



DESTELLOS

FONDONOMBRES 81818

Costo x sms/$ 15,00 iva inc.

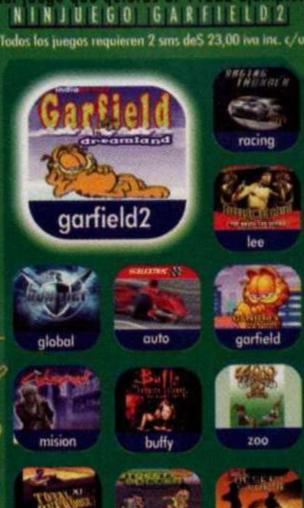
Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO tu NOMBRE al 81818 Ejemplo: NINFONDONOMBRE TEAMO CLAUDIA



JUEGOS PREMIUM 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 44222 Ejemplo: NINJUEGO GARFIELD2

Todos los juegos requieren 2 sms de$ 23,00 iva inc. c/u





MUSICA 81818

Envía NINTONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: |N|I|N|T|O|N|O| |C|E|L|O|S|

Top 10

Costo x sms $15,00 iva inc.

nombre	código
Estos celos / Vicente Fernández	celos
Te quiero / Nigga	quiero1
Sobre mis pies/ Arrolladora banda El Limón	pies2
Don't stop the music / Rihanna	music
Todo cambió / Camila	cambio
Hotel California / The Eagles	hotel
Me muero / La quinta estación	muero
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán	quiero
Me enamora / Juanes	enamora
Mi credo / K-Paz de la Sierra	credo
lo nuevo	
Call the shots / Girls Aloud	shots
Fergalicious / Fergie	fergy
Y te vas / Motel	tevas
Stronger / Kanye West	stronger
Promiscuous / Nelly Furtado y Timbaland	promiscuous
Rockstar / Nickelback	rock1
Nada puede cambiarme / Paulina Rubio	nada
Qué hago yo / Ha-Ash	hago
Llegaste tú / Jesse & Joy	llegaste
Labios compartidos / Maná	labios
lo mejor	
Gimme more / Britney Spears	more
Angelito / Don Omar	angelito
Sálvame / RBD	salvame
Psicofonía / Gloria Trevi	fonia
Intocable / Aleks Syntek	intocable
Coleccionista de canciones / Camila	canciones
Noche de entierro / Luny Tunes	entierro
No me destruyas / Zoé	nome
Como yo nadie te ha amado / Yuridia	comoyo
Si tú no estás aquí / Sin Bandera	noestas

Envía NINMONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: |N|I|N|M|O|N|O| |C|E|L|O|S|

Sujeto a Disponibilidad

TOP FONDOS 81818

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras al 81818 Ejemplo: NINFONDO COMBATE

Costo x sms/$ 15,00 iva inc.



CHAT 31313 AMIGOS

x mensaje $3,50 iva inc.

¡Conoce gente nueva y chatea por sms!



Envía **NINCHAT** al 31313

JUEGOS 54040

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo: NINJUEGO CUBOS

Todos los juegos requieren 1 sms de$ 30,00 iva inc.



























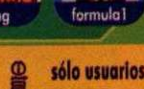

COMBOS 22333

$50.00 iva inc

30 Mensajes y 2 Multimedia (Fondo, Animación o Tono)











Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness

Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time

UNA AVENTURA PARA ENCONTRAR TU IDENTIDAD ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR

La famosa fiebre amarilla que comenzara con las versiones Roja y Azul hace ya más de 10 años, parece que se niega a desaparecer, ya que no sólo siguen apareciendo juegos basados en estos monstruos de bolsillo, sino que incluso a los jugadores les siguen gustando. En esta ocasión tenemos un par de títulos diferentes, donde se nos mostrará otro ángulo de los Pokémon, permitiendo que los conozcamos mejor: se trata de Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time/Darkness para Nintendo DS.

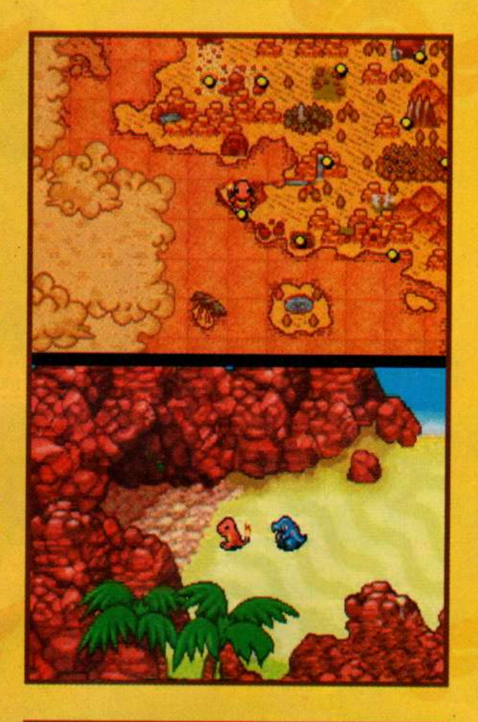


Éxito asegurado

Después de la gran aceptación que tuvieron los primeros **Pokémon Dungeon**, la secuela no se podía hacer esperar y ha llegado por partida doble; Nintendo nos trae dos juegos en los que aunque se comparte la historia, el desarrollo de ésta es de manera diferente, ofreciendo una gran opción para todos los aficionados a los juegos de RPG sencillos, ideales para principiantes o para gente que desea jugar algo mientras está esperando en alguna fila.

Este cuerpo no es mío...

La trama es algo rara, pero bastante divertida: resulta que de un día para otro despiertas en una isla, comienzas a recorrerla y te das cuenta que ya no eres un humano... por alguna extraña razón te has convertido en un **Pokémon** y ahora debes recobrar tu forma original además de descubrir por qué fuiste transformado en esa criatura. Esto provoca que haya una sensación de misterio a cada paso que das, ya que no sabes si los demás personajes que encuentres a tu paso han sufrido la misma suerte o si realmente son Pokémon.



Las áreas que deberás explorar son muy variadas, desde cuevas hasta playas.





Tengo que ser siempre el mejor...

* Durante las primeras ediciones del juego se creó a **Mewtwo**, un **Pokémon** Psíquico con grandes poderes, de tal magnitud que aún ahora sigue siendo considerado como uno de los personajes más fuertes; no importa contra quién se enfrente siempre tiene cierta ventaja, incluso contra los tipos *Dark*.

* El creador de **Pokémon** fue **Satoshi Tajiri**, quien después de imaginar una pelea entre insectos, fue a Nintendo para que su idea fuera utilizada en un videojuego, para lo cual recibió el apoyo y supervisión de **Shigeru Miyamoto**, dando así paso a uno de los más grandes fenómenos de la industria.

* Las versiones que aparecieron en Japón al lanzamiento del juego en 1996 fueron Azul, Roja y Verde, mientras que en América no apareció esta última, aunque después fuimos compensados con la versión Amarilla, en la cual se tomaba como punto de partida a la serie de animación, por lo que **Pikachu** podía lograr demasiadas cosas, entre ellas usar el *surf*.

Nosotros creemos que esto se ha hecho para que te identifiques más con tus monstruos, de manera que comprendas mejor su naturaleza y la forma en la que viven, todo respaldado por buen humor, inspirado en la serie de televisión que tanto éxito sigue teniendo en todo el mundo.



Piensa antes de avanzar

Al poco tiempo de que te hayas percatado de tu estado, se unirán a ti varios **Pokémon**, cada uno con habilidades distintas que debes saber valorar para formar un buen equipo, lo que es vital en un RPG como éste; por ejemplo, no sirve de nada que tengas demasiadas criaturas de piedra, ya que el equilibrio se perdería, lo que te dejaría siendo un rival sencillo para tus enemigos y los peligros que te esperan en esta aventura, así que trata de incluir variantes en tu *party*.



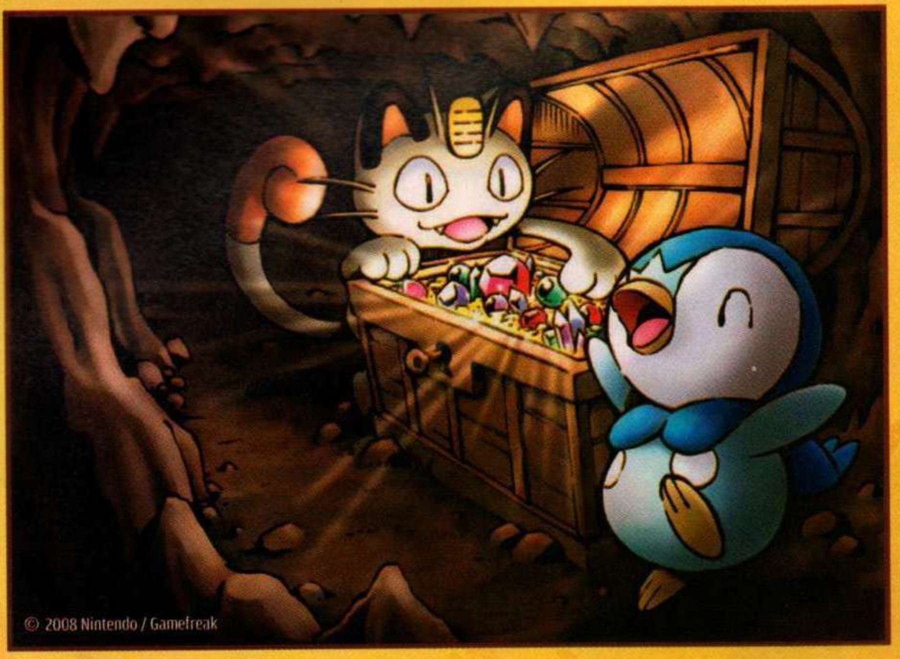
El estilo de juego no se parece al que normalmente usa la serie, es más bien parecido a lo visto en **Chocobo Dungeon**, es decir, deberás completar varios calabozos usando las habilidades con las que cuentes en ese momento. Una combinación de **Zelda** con **Pokémon**, donde los *puzzles* que deberemos resolver van más allá de mover objetos o presionar botones; ahora deberás usar la pantalla táctil para poder completarlos, lo que te hace meditar tus movimientos y no sólo actuar por actuar, ideal para los pequeños jugadores que van comenzando.



Este tipo de juegos son lo que la franquicia necesita para darle frescura, quizá no tenga la complejidad de los títulos de la serie normal, pero es muy divertido, puedes pasar horas con él siendo un Pokémon distinto cada vez y así lograr diferentes resultados.

¿Qué clase de Pokémon eres tú?

Muy bien, ya te contamos la historia así como la manera en la que se juega este título, pero... ¿en qué **Pokémon** te vas a convertir al inicio del juego? Es bastante interesante, ya que no se ha asignado un monstruo por default como protagonista de la historia; una vez que enciendas tu consola con el juego dentro, aparecerá un cuestionario, el cual obviamente debes contestar; tus respuestas definirán tu personalidad y forma de pensar, entre otros aspectos, los cuales determinarán al **Pokémon** que usarás. Algo así como si fuera una de esas encuestas que hay por Internet, por fin sabrás si eran ciertas.



Esto resulta asombroso, ya que una vez que hayas terminado el juego, puedes jugarlo nuevamente variando tus respuestas, dándote así la posibilidad de usar a otro **Pokémon** y enfrentar los acertijos desde otra perspectiva, viendo cuál te ha resultado más sencilla.





Comparte tu destino

La diversión nunca termina con **Pokémon Dungeon**, ya que aunque hayas concluido la historia principal cientos de veces, aún tienes la posibilidad de enfrentarte contra otro equipo de **Pokémon** en duelos de red LAN con un amigo, así podrás determinar quién es mejor en el momento de concluir un calabozo; pero si verdaderamente quieres comprobar qué tan bueno eres, nada como conectarte al servicio Wi-Fi de Nintendo, donde podrás competir con personas de todo el mundo.

En el apartado técnico, el juego es bueno, a pesar de ser en 2D con vista superior; se han creado coloridos entornos para que la aventura se desarrolle; y aunque creemos que al menos en cuanto a los poderes de los personajes se pudo dar un mejor aspecto, no está nada mal y cumple con el cometido del título. La música es muy buena, lleva todo el estilo de la serie, por lo que encontraremos demasiadas melodías "suaves" para los momentos de exploración y algunas donde se acentúa la emoción dependiendo de los hechos. Debes conocerla.

Nunca olvides quién eres realmente

Pokémon Mystery Dungeon es un gran juego, que te da un descanso de los gimnasios, medallas y entrenadores, permitiendo que mejores tu conocimiento en cuanto a las habilidades de los monstruos de bolsillo. Es una opción sumamente recomendable para todo tipo de videojugador; no importa que no te guste Pokémon, la propuesta del juego es lo que cuenta y en este caso es excelente.









Otros juegos de Pokémon

Vamos a dejarte con los tres juegos basados en la franquicia de Pokémon más raros o poco afines al concepto original que se hayan realizado, de forma que puedas ver cómo esta serie ha traspasado las fronteras de su propio género.

Pokémon Snap - Nintendo 64

Este título salió en 1999, justo cuando la euforia de los personajes estaba a tope gracias entre otras cosas a la serie de animación, por lo que su salida fue todo un suceso. En dicho juego controlábamos a un observador Pokémon, el cual no capturaba criaturas, sino que debía tomarles fotos en varios cursos, para posteriormente llevarlas con el **Profesor Oak** y obtener una calificación de acuerdo con las acciones que el Pokémon realizaba en la imagen. A pesar de las críticas que se llevó en su momento, es un gran título, que ahora puedes disfrutar en la Consola Virtual.

Pokémon Puzzle League - Nintendo 64

Para el año 2000, Nintendo dio nueva vida a un gran juego: nos referimos a **Paneru De Pon**, que se había dado a conocer en Occidente gracias a **Tetris Attack** para el Super Nintendo, pero ahora en esta nueva versión se tenía más variedad de jugadas, al mismo tiempo que los personajes, escenarios y retos estaban basados en **Pokémon**. Una de sus características especiales consistía en que la introducción del juego era un *Full Motion Video*, lo cual se decía no era posible de reproducir en el Nintendo 64, lo cual, obviamente, era falso.

Hey! You Pikachu - Nintendo 64

Uno de los juegos más creativos de Pokémon y que por razones extrañas no tuvo el éxito esperado, al menos en América. En este título controlábamos a **Pikachu**, pero no como normalmente se hacía, sino que aquí las indicaciones se hacían por medio de un micrófono que se conectaba en la parte trasera del control del Nintendo 64; obviamente todo se reducía a algunos comandos básicos, pero gracias a muchas tareas que podías lograr, daba la impresión de que realmente estabas hablando con **Pikachu**, además de que dejaba claro que las posibilidades del sistema eran infinitas.



LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Los juegos de Pokémon siempre me han gustado, aunque la verdad tenía mis dudas con **Mystery Dungeon**, que se me hacía algo tedioso, pero en realidad no es así, pues desde que lo comienzas a jugar quieres saber el porqué de tu estado, además de que la increíble variedad de los puzzles te mantiene entretenido por mucho tiempo. La opción de juego por Wi-Fi es muy buena, los duelos se ponen muy interesantes, además de que puedes obtener estrategias nuevas basándote en el estilo de tus rivales.



CROW

Si ya te aburriste de siempre ser el entrenador **Pokémon** y ahora quieres entrar directo a la mente de estas salvajes criaturas, **Pokémon: Mystery Dungeon** es lo indicado. Al iniciar el juego hay un test que te canaliza al personaje que más afinidad tiene contigo, para luego explorar el universo **Pokémon** de una forma distinta. En esta secuela tendrás nuevos territorios por descubrir, aunque se conserva el estilo de juego y concepto en general de busqueda en calabozos.



PANTEÓN

Recuerdo aquellos días en los que **Pokémon** era un fenómeno increíble... ahora es una marca que ves en casi cualquier artículo y que consta de múltiples juegos, todos igualitos, pero con un par de detalles "nuevos". El hecho de que salgan juegos en donde varíen un poco el *gameplay* y la historia no rescata a la franquicia de tanta repetición; no puedo recomendar realmente **Pokémon Mistery Dungeon** a menos de que traigas hasta la ropa interior con la efigie de alguno de los monstruos de bolsillo; de otro modo, mejor ni te molestes y adquiere otra opción portátil.



MARIO KART Wii
Un juego para toda la Familia
¡Búscalo en tu tienda favorita!
nintendo Wi-Fi connection
Wii
El juego de Mario Kart Wii, incluye el Wii Wheel
Wii
Nintendo

Wii Consola Virtual

En esta ocasión la Consola Virtual ha recibido juegos de todo tipo, desde aventura hasta acción, esperemos que pronto te podamos presentar títulos de Neo-Geo, que seguro son los que estás esperando.

Fantasy Zone Master System

Cuando vemos el catálogo de la Consola Virtual nos damos cuenta que muchos juegos no se vieron beneficiados debido a que la consola en la que salieron no era tan popular, por lo que ahora no se conocen tanto, pero son verdaderas piezas de colección, como **Fantasy Zone**, que en el ya lejano 1986 proponía un estilo verdaderamente novedoso que de haber seguido tal vez sería una gran franquicia en la actualidad, pero bueno, el pasado no se puede modificar, pero sí recordar, así que lee bien las características de este juego para que pronto lo disfrutes en tu Wii con tus amigos, porque es uno de esos juegos que acompañados genera más diversión.

Controlas una pequeña nave conocida como **Opa-Opa**, muy parecida a lo visto en **Twin Bee**; pero aquí la vista es de lado; debes avanzar destruyendo todo a tu paso, lo cual no es algo sencillo, las naves enemigas salen en formación, por lo que si eliminas a una, otra puede seguir el ataque, así que tienes que moverte rápido para poder encargarte de todas sin contratiempos. Mientras más destruyas más monedas obtendrás, las cuales no sólo aumentarán el número de tu marcador, sino que también podrás usarlas para entrar a algunas tiendas y mejorar tu arsenal comprando armamento más pesado y por lo tanto efectivo.





De lo más interesante del juego, es su aspecto colorido; pareciera que todos los niveles fueron creados por un niño, todo en tonos bastante llamativos, que en algunos casos ni combinan, pero eso es precisamente lo que lo vuelve especial; además, los enemigos finales también son muy curiosos, desde troncos gigantes hasta caritas enojadas, cada uno con diferentes rutinas que deberás analizar para encontrar su punto débil.

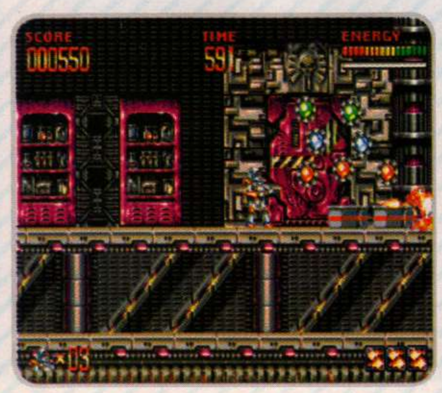
Fantasy Zone es un gran juego, se podría decir que es muy parecido a **Parodius** de Konami, tal vez dicha compañía se haya basado en esta obra... quién sabe; pero bueno, es un título que te recomendamos, resulta muy divertido, sobre todo cuando lo juegas con un hermano o con alguno de tus amigos.



Mega Turrican Sega Genesis

La edición pasada les hablábamos de **Super Turrican** para Super Nintendo, pues bien, parece que quieren completar la saga rápidamente, porque ahora tenemos **Mega Turrican**, pero éste salió para Sega Genesis en 1994. Es un juego muy bueno que combina elementos de acción con plataformas, logrando una experiencia bastante agradable que debes conocer. En la historia, tomamos el rol de **Bren McGuire**, quien debe enfrentar a las fuerzas oscuras después de años de haberse mantenido en calma total, lo cual era bastante extraño.

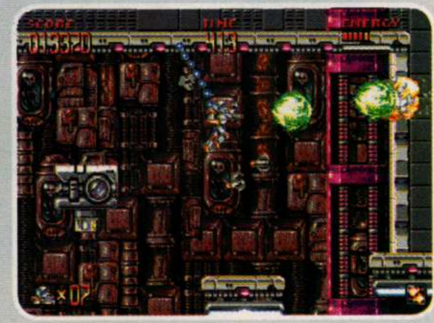
Las diferencias con respecto a **Super Turrican** no son demasiadas pero sí hacen que varíe el *gameplay*, por ejemplo, al eliminar a tus enemigos puedes tomar los ítems que te dejen y así mejorar tu desempeño, desde disparos infinitos hasta láseres, lo que permite que con menos tiros puedas terminar con tus rivales, pero en especial con los jefes finales, que pueden ser un verdadero dolor de cabeza si no estás preparado.





Una característica especial, es que los escenarios ya no son tan lineales como sucedía en la versión anterior, ahora tendrán diferentes caminos, sólo que para poder tomarlos, necesitas insensibilidad, ya que los peligros que ahí encuentras no te permiten entrar en tu forma normal. Esto agrega gran reto, ya que puedes terminar el juego de varias formas, el final no se ve afectado, pero al menos consigues conocerlo más a fondo.

Mega Turrican te hará pasar horas de diversión, las escenas están llenas de acción por lo que parpadear es casi imposible, además tiene muy buenos efectos; la única queja es que no permite el juego cooperativo, eso le hubiera permitido llegar a un nivel superior en calidad y competir con otros grandes como **Contra**.



King's Knight NES

Si crees que Square siempre se ha dedicado a monopolizar el mercado de los RPG, estás equivocado, en sus comienzos participaba en varios géneros, como aventura o carreras, incluso creaba algunos títulos *shooter*, como es el caso del juego del que les vamos a hablar ahora y que tiene poco de haberse colocado en el catálogo de la Consola Virtual; su nombre es **King´s Knight**, apareció por primera vez en 1989, hace casi dos décadas de eso, pero no le quita reto a esta gran obra.

En la historia del juego nos sitúan en Izander, un reino que acaba de perder a su princesa a manos de un dragón, quien se la ha llevado a su guarida; pero obviamente sus seguidores no se iban a quedar de brazos cruzados y han reunido a cuatro valerosos guerreros para que la recuperen y de paso eliminen al dragón, por aquello de que quiera volver. No es nada fuera de lo común, de hecho algo simple, pero se compensa con el trabajo que realizaron en *gameplay*.

Antes de entrar a cualquier escena, vas a seleccionar a tu personaje de entre una bestia, un guerrero, un mago y un ladrón; cada uno tiene diferentes tipos de armas, pero en sí no altera mucho el desarrollo del juego. Las escenas son de vista superior y van avanzando solas, es decir, la pantalla se va recorriendo de abajo hacia arriba; conforme salgan enemigos debes comenzar a disparar para eliminarlos, tal cual fuera un juego de naves.

Todo parece normal, ¿verdad?, pero lo cierto es que lo que vuelve a este título tan especial es su dificultad... superelevada; no mentimos al decir que puedes pasar horas sin superar el primer nivel; no es que los enemigos sean demasiados o tengan rutinas complicadas, sino que el escenario también juega un papel importante, si tomas una ruta equivocada puedes quedar atorado entre rocas y poner fin a tu aventura.

Simplemente debes conocerlo, así sabrás lo que es un desafío, si lo terminas ya tendrás un buen pretexto para mandarnos un reto. Como consejo, te recomendamos que a los enemigos no los trates de eliminar a menos que estén frente a ti, es preferible que los esquives, así te concentras más en buscar una ruta para terminar las escenas, que a final de cuentas es lo que importa; sabemos que parece exagerado, pero cuando lo juegues verás lo difícil que resulta.







River City Ransom NES

Uno de los géneros más recurrentes a principios de los años 90 fue el de los *beat ´m up*, esos títulos donde debías avanzar golpeando a medio mundo hasta completar un escenario; hubo grandes exponentes como los **Final Fight** o **Streets of Rage**, pero también existieron algunos que aunque igual de buenos, no tuvieron el apoyo necesario para que se volvieran clásicos, tal es el caso de **River City Ransom**, un título extraordinario publicado en su momento por Askys Games para NES, y que ahora podremos recordar o conocer en caso de que no lo hayas hecho antes.

Puedes elegir de entre dos personajes, **Alex** o **Ryan**, quienes deben acudir al rescate de la novia de **Ryan** quien ha sido secuestrada (cualquier similitud con **Double Dragon** es pura coincidencia). Para cumplir su misión pueden usar los puños para eliminar a cuanto enemigo aparezca en pantalla o bien emplear algunas armas como pueden serlo tubos, palos, cadenas, en fin, lo que sea que se pueda lanzar, lo que da bastante variedad a las escenas.

A simple vista pareciera un título más del género, pero aquí puedes hacer ciertas cosas que en otros no se puede, como por ejemplo entrar a algunas tiendas y comprar alimento, ya que como dicen por ahí, con el estómago lleno se piensa mejor.

Otro detalle curioso es que puedes ingresar a baños de vapor, por si sientes que ya estás demasiado sucio de tanto golpear maleantes; nada como un buen baño para recobrar energías y salir renovado; este tipo de aspectos hicieron de **River City Ransom** algo diferente, en Japón fueron todo un éxito, pero por fortuna el destino te presenta una segunda oportunidad en la Consola Virtual.

Te podemos decir que el modelo de estos personajes es sumamente famoso, se conocen como **Kunyo kun**, y han aparecido en varios tipos de juegos, principalmente de deportes. Ojalá que se retomara el estilo, con las cualidades de las nuevas consolas seguro que darían mucho de qué hablar, pero bueno, por lo pronto lo mejor será que pasemos un buen rato con **River City Ransom** para Consola Virtual.











La facilidad de desarrollo que despliega el Wii nos ha permitido ver juegos de todos los tipos, desde acción hasta RPG, pasando por aventura, pero ahora es Hudson quien nos trae una nueva propuesta en el ámbito deportivo, la cual responde al nombre de Deca Sports. Un juego que sin duda se presenta usando la diversión como su mejor carta de presentación, lo cual nos agrada bastante, ya que se olvida de configuraciones confusas para brindarnos buenos momentos para toda la familia. Pero bueno, como siempre la mejor opinión es la que tú tienes, así que pasemos a revisar este título para que decidas si tiene o no un lugar en tu colección.

El comienzo de una vida sana.

Tal parece que las compañías quieren que todos los jugadores tengamos una vida sana, y es que no les ha bastado con la salida de **Wii-Fit**; **Deca Sports** es la apuesta de Hudson por mejorar lo que hizo Nintendo en la salida del Wii con Wii Sports. Se trata de una recopilación de actividades deportivas en las que por medio del control del sistema deberemos simular los movimientos que se realizan en dichos eventos. Digamos que hasta aquí no parece haber nada nuevo, es más, luciría como un juego del montón, pero no es así, pues tanto los deportes como las variadas maneras de sujetar el control hacen de **Deca Sports** una experiencia que debes probar.



GRÁFICOS

SONIDO

GAMEPLAY

REPLAY VALUE

DIFICULTAD

RANKING CN 7.5

Borrando similitudes

En Hudson sabían muy bien que si querían competir con la apuesta deportiva de Nintendo, debían emprender algo diferente, así que como primera medida, lo que hicieron fue incluir deportes que en el título de la Gran N no venían, lo que ya de entrada habla de una nueva experiencia. Las disciplinas elegidas han sido: vóleibol, futbol, básquetbol, patinaje, snowboard, dardos, tenis y carreras de autos, así que como podrás darte cuenta, por variedad no vamos a sufrir en ningún sentido.





La variedad de las actividades que debes completar te permite pasar horas jugando sin que te aburras, mucho menos cuando invitas a tus amigos a participar en la acción.

Compañía: **Hudson Soft**
Desarrollador: **Hudson Soft**
Categoría: **Deportes**

1 - 4




Muy bien, todo parece estar en su lugar, pero ¿qué es lo especial de este título?;pues resulta que la gente que estuvo como responsable del desarrollo decidió que si querían lograr algo relevante, lo ideal era que el Wiimote sirviera de maneras nunca vistas o al menos mucho más realistas, es decir, que si elegías jugar tenis, el *gameplay* fuera más allá de sólo agitar el control para golpear la bola. Aquí debes ser mucho más preciso, incluso hasta más estratégico, para que logres el efecto que desees aplicar. Sin duda eso sería lo más destacable de Deca Sports, su responsivo control, que deja ver que no se trata de un disco con minijuegos como fue la moda hace algunos meses.





Todo tiene un inicio

* El futbol fue creado en Inglaterra en 1863, y desde ese momento ha sido considerado uno de los deportes más populares del mundo entero, logrando desplazar a millones de aficionados a los estadios cada fin de semana.

* En cuanto al básquetbol, fue creado en 1891, siendo una de las disciplinas más completas que puedan existir, debido principalmente a que se utiliza todo el cuerpo, desde las piernas hasta los brazos.

* La práctica conocida como skate era una actividad "underground", pues se jugaba en las calles de todo el mundo, hasta que Tony Hawk, el mejor exponente del género, le dio la proyección que necesitaba.

Siguiendo con el tema del Wiimote, vamos a ponerte algunos ejemplos: iniciemos con el vóleibol; aquí debes realizar los movimientos típicos como sacar y recibir la bola, esto lo haces elevando tu Wiimote y golpeando el aire, o bien, elevándolo para responder un tiro; a primera vista parece básico, pero lo interesante es que de acuerdo con la fuerza que utilices, será como la pelota termine, por lo que saber leer y anticipar los movimientos de los contrarios es vital, o sea, si notas que tus rivales están mal colocados, lo mejor será mandar el balón a una zona donde sea seguro que deberán correr, volviendo complicado el que lo devuelvan con fuerza -si es que lo alcanzan.



Sincronía perfecta

Todo lo que marques sale de manera exacta, lo cual es vital en las competencias que se incluyen; se ha usado el control de forma que sea más como una terminal de tus brazos, lo cual es algo que se debe agradecer, pero lo más fácil hubiera sido que simplemente colocaran un par de patrones y listo; pero han decidido ir más allá, dando una sensación de realismo que ya quisieran juegos con más renombre.

Se optó por esta posibilidad al tomar en cuenta que son deportes donde la precisión lo es todo: un pequeño error y se acaba todo, así que con el *Stick* del control complementario, vas a poder mover a tus jugadores para que su rendimiento sea el que tú quieras, al mismo tiempo que realizas otras acciones como apuntar o marcar. Quizá donde es un poco más complicado es en el skateboard, ya que al mismo tiempo que indicas las direcciones a las que deseas desplazarte, tienes que mover el Wiimote para lograr que las piruetas que hagas sean adecuadas para que puedas seguir avanzando.

La sensación de realismo es lo mejor del juego, en verdad creemos que esto es lo que se tiene que hacer para el Wii, no sólo en cuestión de juegos deportivos, sino incluso en cualquier tipo de géneros donde se necesite que la acción sea lo más realista posible.



Si lo juegas solo, pasarás grandes momentos, pero donde verdaderamente se nota su adicción y reto es cuando invitas a varios de tus amigos a participar contigo, ya que soporta hasta a cuatro personas jugando al mismo tiempo, así que ya debes imaginarte lo reñidos que se pondrán los encuentros, donde como ya te comentamos, el ser preciso te dará mayores posibilidades de salir con la ventaja. Ahora bien, no debemos olvidar que **Deca Sports** tiene muchas cualidades de un juego Arcade más que de simulación, por lo que tienes que conocer muy bien los alcances que te permite, de modo que sepas qué sí y qué no se puede hacer... aunque a la hora de la competencia muchas veces salen cosas imprevistas, que pueden cambiar totalmente el ritmo del juego.



Sencillo pero atractivo

Deca Sports aparenta ser un juego que no ofrece mucho, pero esto es debido solamente a la excesiva cantidad de títulos que salieron basados en minijuegos desde el lanzamiento de la consola, ya que en él puedes encontrar actividades que te hacen pensar más allá de cansarte agitando un control, lo que de inmediato lo hace ganarse un lugar alto en el género. Esperamos que ideas como éstas se vuelvan costumbre, porque son lo que se necesita para que la industria crezca; no es una maravilla, pero es un gran comienzo.







Historia del deporte

Aprovechando que estamos a nada de que comiencen los Juegos Olímpicos, les vamos a dar algunos datos interesantes de dicho evento, el cual paralizará al mundo en agosto.

- **México** es el único país de América Latina que ha organizado unos Juegos Olímpicos, lo cual ocurrió en 1968; la inauguración tuvo lugar en el Estadio Olímpico Universitario, actual casa del equipo Pumas de la **UNAM**.

- Brasil es referente en cuanto a futbol mundial se refiere, pues en su récord tiene prácticamente todas las Copas que puedan existir, excepto un galardón: el primer lugar de los Juegos Olímpicos; pero este año con **Kaká** y compañía esperan revertir la historia.

- Una de las designaciones más polémicas en cuanto a Sede de los Juegos Olímpicos se dio en 1996, cuando para sorpresa del mundo entero, **Atlanta** le ganaba la justa a **Atenas**, siendo que ese año se conmemoraba el centenario de los juegos, por lo que lo ideal hubiera sido regresar a su origen.

Los expertos comentan...



MASTER

Ha pasado el tiempo, he jugado **Metroid Prime**, **Mario Galaxy** o **Smash BROS. Brawl**, pero uno de los títulos que sobre todo en reuniones sigo disfrutando es Wii Sports, que gracias a su intuitivo *gameplay* es difícil de olvidar; y parece ser que por fin tendrá una competencia digna con **Deca Sports**, juego que sin hacer mucho ruido ha demostrado que el Wiimote y Nunchuk se pueden utilizar de maneras distintas para acentuar la sensación de realismo y por resultado lo disfrutes mucho más.



CROW

Hudson nos presenta **Deca Sports**, título que bien podría ser una expansión de **WiiSports**, pues el estilo de juego se apega mucho a lo hecho por Nintendo. Aquí podrás disfrutar de varias disciplinas como futbol, patinaje, skateboarding y go-karts, entre otros. Si quieres una opción para pasarte un rato divertido, con **Deca Sports** lo conseguirás, pero si pretendes algo más especializado, tal vez no sea tu opción, pues más que nada se enfoca a los jugadores casuales.



PANTEÓN

En esta ocasión tenemos a **Deca Sports**, el cual como podrás imaginarte, es una colección de diversas disciplinas para pasar un buen rato con tus familiares y amigos. A pesar de lo similar que resulta, hay que reconocer que es mejor tener una compilación de títulos de temática simple y divertida, que un juego más del montón. Lo puedo recomendar para quien gusta de reunirse con la familia, pero difícilmente para los que se aíslan con un solo First Person Shooter y no saben apreciar un buen videojuego.

GALERÍA

Estamos a mital del 2008 y las creaciones artísticas de los verdaderos fans de Nintendo siguen llegando para competir por el primer lugar en esta galería. En esta ocasión tuvimos personajes de múltiples franquicias importantes, aunque en esta edición **Mario** es el ganador.



Beatriz Stephanie Saldaña Zúñiga; Zamora, Michoacán

Es bueno ver que las chicas cada vez se interesan más en este universo de juegos de video, pues antes eran contadas las que se decían *gamers*. Con este dibujo, Beatriz Saldaña nos muestra a uno de sus personajes favoritos, la pincesa **Peach**. Elegimos este dibujo como el Arte del Mes, pues nos agradó bastante la técnica utilizada para darle forma y tintas a su diseño, mostrando una postura clásica de la heroína del reino de los hongos y portando su tradicional vestido rosa.



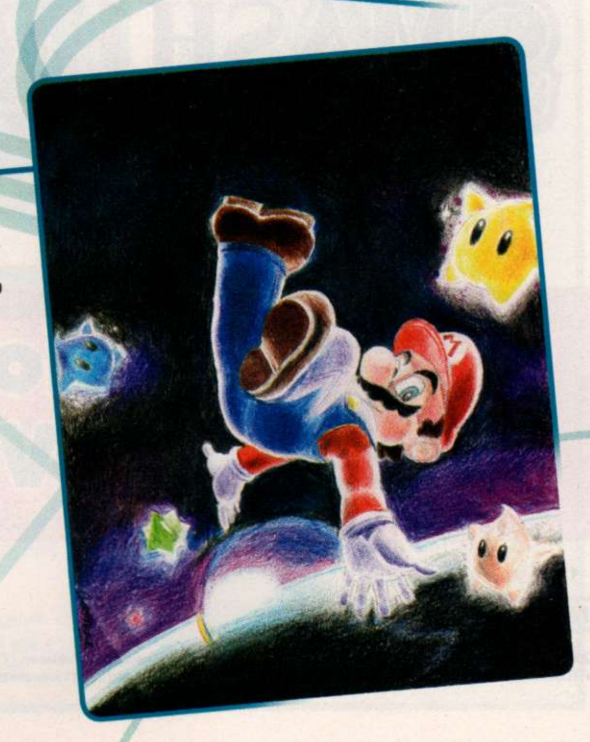
ARTE DEL MES



Alfonso Sosa Lizárraga
Cuernavaca, Morelos



Erick Reyna Vázquez
Monterrey, Nuevo León



Adonaí López Cervantes
San Luis Potosí, SLP



Ángel Ortega Haro
Uruapan, Michoacán



Efraín Castillo Portillo
Guatemala, Guatemala

Ángeles Ivonne Paredes Lima
Puebla, Puebla

Mención especial para Ivonne que nos mandó este trabajo en tela, y como dice; no sólo con papel y lápiz se puede plasmar el arte.



Hilda Alicia Vázquez Hernández
Monterrey, Nuevo León



Carlos Antonio Jiménez
Ciudad de Guatemala



En el número de enero publicamos este arte cuyo autor es Olivier Balwin Reyes Donado, de Guatemala, a quien enviamos un saludo.

Te recordamos que entre más creativo sea tu dibujo, serán mayores las posibilidades de ganar el espacio en el Arte del Mes. Asimismo, si quieres mandar varios dibujos en un mismo sobre, lo puedes hacer sin problemas y nosotros checaremos cada uno de ellos. También recuerda que el arte en sobre es una tradición (que queremos continuar), así que te invitamos a que nos envíes tus trabajos de esta forma.

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

GAMEVISTAZO

Rondo of Swords

Atlus USA



Una nueva estrategia para unir los reinos

Atlus es uno de esos licenciatarios que no son tan escandalosos con sus proyectos, pero que paso a paso nos ofrece títulos tan interesantes como **Trauma Center** o **Baroque**, del cual ya te platicamos en el número anterior. Ahora con **Rondo of Swords**, nos presenta una épica aventura diseñada para el Nintendo DS. El estilo de juego se enfoca totalmente a la estrategia por turnos, similar a lo que has visto en **Final Fantasy Tactics**, **Advance Wars** o **Fire Emblem**.





Con el sistema Errand tendrás la opción de enviar a los miembros inactivos de tu equipo a misiones alternas para incrementar su experiencia, lo cual será crucial para la supervivencia de tu equipo en las escenas más avanzadas.

Llegó el momento de defender el reino

La historia nos transporta hacia el reino de Bretwalde, situado en el centro del continente de Bravord y rodeado por poderosas naciones; el lugar fue fundado por un caballero cuya espada trajo de vuelta la oscuridad que amenazaba con encerrar todo el sitio. En los momentos en que la estabilidad del territorio no se encuentra en la mejor etapa, fallece el rey de Bretwalde, ocasionando que el reino quede en la incertidumbre total y abriendo la oportunidad para que el imperio Grand Meir intente conquistar el mundo, preparando un ataque directo mientras las defensas están bajas. Los inesperados ataques enemigos han causado estragos en la capital de la ciudad de Egvard y sólo la sagrada espada Spanta podrá liberar al reino de su destino, por lo que antes de comenzar tu camino debes buscar dicha arma sagrada. Tu misión será sacarla de su encierro y devolver la paz que antes existía allí, lo cual no será nada fácil, pero tendrás comañeros para conseguirlo.



Los personajes tienen un rango definido de movimiento o ataque, úsalo correctamente para lograr la victoria.



Procura enviar a los batallones a una pelea que puedas ganar, no los sacrifiques en vano.

Rondo of Swords cuenta con múltiples vertientes de historia que culminan en diferentes finales. Tus decisiones afectarán el curso de la aventura, y según el tipo de personaje en que te conviertas será tu desenlace, aumentando su duración.

Encuentra tu destino

Los atacantes no tuvieron un mejor momento para llevar a cabo sus planes de conquista que durante el funeral; así, uno a uno fueron cayendo los caballeros de Bretwalde ante sus oponentes, sólo algunos pudieron sobrevivir a esta batalla y, comandados por **Serdic**, escaparon hacia el sur de la federación Shalem. La intempestiva acción militar iniciada recientemente tiene dividido el territorio y en el momento menos esperado, la princesa **Marie de Bretwalde** arriba a Shalem y tendrás que movilizar tus fuerzas para llegar a ella antes de que alguien trate de capturarla para ganar favores con el enemigo.



Gráficamente no propone nada nuevo, pues se enfocaron más al *gameplay* que a lo visual.

Rondo of Swords es un juego de fantasía que combina la estrategia con un ligero toque de *Role Playing Game* (RPG), diseñado en exclusiva para el Nintendo DS. Como verás, la historia te transportará a una situación de traición, lucha por el honor y heroísmo como en Final Fantasy. Claro que para este juego se contarán con detalles que lo harán diferente. Purificar la espada, proteger a la princesa y eliminar a las armadas opresoras son parte de los retos que necesitas cumplir apoyándote en el *Stylus*. **Serdic**, durante su travesía por retomar el reino de Bretwalde, se encontrará con diversas personas con las que descubrirá nuevas amistades –y enemigos- que podrán cambiar el curso de su destino. El juego está siendo desarrollado por Atlus y es una interesante alternativa de estrategia para tu DS, más si tomamos en cuenta sus trabajos anteriores como **Trauma Center**.

Target: Terror

Konami

Conviértete en el héroe antiterrorismo

Ya se veían venir muchos títulos basados en disparos, o shooters, como se les dice en el argot del videojugador. Esta tendencia se vio incrementada luego del lanzamiento de la WiiZapper, aunque el punto decisivo fue sin dudarlo **Metroid Prime**. Capcom optó por diseñar una nueva entrega de **Resident Evil** que dejaba a un lado la acción tradicional para volverse un *rail shooter* como **House of the Dead**, pues el control del Wii se prestaba de maravilla. Quizá esta fue la misma idea que tuvieron los creativos de Konami cuando decidieron realizar el *port* de **Target: Terror** para la consola de Nintendo, pero ¿qué tal les habrá quedado?



Originalmente, Target: Terror apareció en las Arcadias y ahora es transportado al Wii de Nintendo.



Los escenarios dejan mucho que desear, se nota que no le hicieron ninguna mejoría para su reestreno.

Protege a los inocentes mientras defiendes tu territorio

Durante tus misiones, podrás visitar diversos lugares de Estados Unidos, como el puente Golden Gate, la planta nuclear en Los Alamos o el aeropuerto internacional de Denver, buscando a los criminales y librando batallas como las que en algún momento se vieron en **Letal Enforcers** que salió incluso para Super Nintendo. Por supuesto, la misión del aeropuerto será crucial, pues los terroristas pretenderán secuestrar un avión para sembrar el terror directamente en la Casa Blanca. Como es de imaginarse, podrás enfrentar solo esta aventura o pedir el apoyo de alguno de tus colegas para crear el mejor equipo posible.



Como te darás cuenta, los escenarios son realmente básicos, pocos elementos hay a la vista.



En cuanto a efectos especiales... vimos mejores en las películas de **Rambo**.

No creas que será una tarea sencilla, pues parece que los terroristas serán creados en serie; de la nada aparecerán cientos de enemigos a los que tendrás que disparar en puntos clave para asegurar una pronta victoria. Ellos contarán con armas de alto calibre, mientras tú deberás valerte de las herramientas que encuentres a tu paso, así que procura conseguir equipo digno de un agente especial. No esperes mucho en calidad visual, de hecho, los efectos distan demasiado de la tendencia actual.



¿Son terroristas o raperos? En esta escena parecería que enfrentas al grupo Caló.

De la Arcadia al Wii

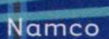
Target Terror no es un concepto nuevo, de hecho apareció por primera vez en el 2004 para Arcadias, pero en aquel entonces fue distribuido por Taito para el mercado japonés. Ahora, Konami toma las riendas y lo trae a América, aprovechando las cualidades únicas de los controles del Wii y la popularidad que está teniendo la consola en general. El concepto del juego es que eres parte del escuadrón antiterrorismo. La versión de Arcadia fue creada por el talentoso diseñador Eugine Jarvis (**Defender**, **Robotron: 2084**, y la serie de **Cruis'n**). **Target: Terror** te da la oportunidad de encarnar a un agente élite antiterrorismo quien tiene bajo su cargo la protección del territorio estadounidense, así como evitar cualquier actividad subversiva que pudiera ocurrir.

Conforme vayas avanzando en tus asignaciones, podrás activar nuevos minijuegos que le darán más horas de diversión al juego. Estas opciones son completamente originales para el Wii, pues su antecesor de Arcadia sólo se limitaba al modo de historia principal.

Los controles sensibles al movimiento de Nintendo son por sí mismos una herramienta ideal, pero si le agregas la comodidad de la Wiizapper, será como si estuvieras jugando la Arcadia directamente en tu casa. La respuesta al control es inmediata y tendrás muy claro los objetivos a los que debes disparar. **Target: Terror** quizá no sea el mejor juego de su género (aunque es aceptable para los jugadores poco exigentes), de hecho, la calidad gráfica deja mucho que desear, pues nos hubiera encantado que hicieran una actualización para aprovechar el potencial del Wii, tal como lo hizo Capcom con **Umbrella: Chronicles**.

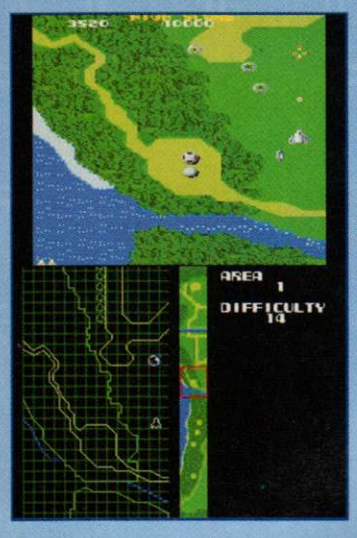
Namco Museum DS

Namco




Los éxitos de Namco en un solo paquete

Si eres de los que sienten nostalgia por los juegos de la década de los años ochenta, **Namco Museum DS** resulta una opción sumamente interesante para ti. En esta compilación de clásicos podrás encontrar reliquias como **Pac-Man**, **Mappy**, **Galaga** o **Xevious** (por mencionar algunos), siendo la mejor parte que ahora los podrás llevar a cualquier parte y vaya que es una buena opción, pues si recordamos, los títulos clásicos de Nintendo que aparecieron en el Game Boy Advance, sólo se limitaban a un juego por cartucho y en esta edición la cantidad de títulos es mucho mayor.



Cada juego tendrá sus extras en la pantalla táctil, por ejemplo, en **Xevious** tendrás un mapa de todo el territorio que debes explorar.

En **Pac-Man** no hay cambios radicales, simplemente un menú de opciones para la pantalla táctil.



Más y más clásicos

Prepárate para cavar tan rápido como puedas, en **Dig Dug II** la intención es crear brechas que se adapten a las formas de islas que te presentan, similar a los juegos como **Quix** u otros en donde debes delimitar un terreno a base de líneas. Para ganar, debes eliminar a tus oponentes con tus diferentes habilidades, la perspectiva es vertical y podrán participar hasta dos jugadores simultáneos.

Tower of Druaga es un título de aventuras en donde controlas al **Gilgamesh**, un valiente héroe que deberá rescatar a una chica de nombre **Ki**, quien fue secuestrada por el demonio **Druaga**. El objetivo es subir por los 60 pisos de una impactante torre llena de peligros y monstruos que te atacarán sin dudarlo. Su primera aparición fue en 1984 para Arcadias y luego fue trasladado en múltiples consolas, incluyendo el NES, Game Boy y la Consola Virtual. Cada uno de los juegos conserva sus características principales y originales que lo llevaron a la fama, pero también podrás descubrir detalles nuevos que te harán disfrutar de nuevo de estos clásicos.



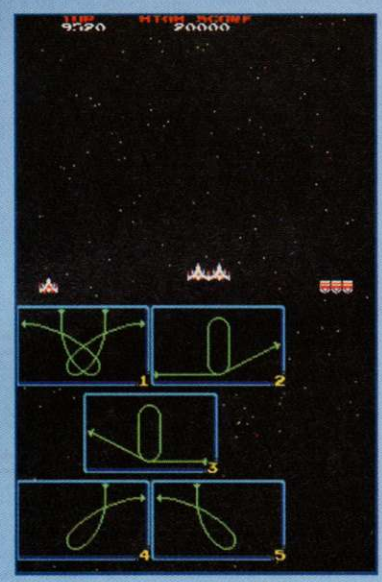
¿Te acuerdas del primer **Pac-Man VS** que apareció en el GameCube? Pues ya podrás disfrutar de esa acción en tu DS.

Pac-Man VS

Para cerrar con broche de oro, Namco-Bandai incluyó una versión de **Pac-Man VS**, el cual es una colaboración entre Toru Iwatani (creador de **Pac-Man**) y Shigeru Miyamoto, a quien ya conoces a la perfección. Lo interesante es que podrás participar en contra de tres amigos más a través de la conexión inalámbrica local, utilizando una sola tarjeta de DS.

Elige a tu favorito

No importa si eres videojugador de la vieja escuela o de recién ingreso a esta comunidad, **Pac-Man** es un clásico que no puedes dejar de jugar y, aunque pasen los años, siempre será bien recibido. Hemos visto múltiples adaptaciones y cambios de estilo, pero sin duda, su modelo original siempre será insuperable. En este compendio podrás encontrar toda la acción fantasmagórica del héroe de Pack Land. La temática es sumamente sencilla, simplemente recorre el escenario para comerte las esferas; tres curiosos fantasmas tratarán de cazarte, si te acorralan, utiliza una de las pastillas y demuéstrales quién manda. ¡Tus mejores puntuaciones serán bienvenidas para la sección Los Retos!



Como en los demás juegos, aquí la touch screen será el cambio significativo, permitiéndote escoger de entre cinco opciones de control.

Galaga es otro de los juegos que cobraron gran importancia hace más de 20 años, la sencillez de su *gameplay* y lo entretenido que resultaba dispararle a las naves alienígenas era toda una odisea, no se necesitaban gráficos impactantes para elevar la emoción. En **Xevious**, un juego de aviones de combate con la perspectiva vertical, a lo largo de tu trayecto, encontrarás múltiples enemigos que deberás derribar con tus balas o misiles, mientras que la fuerza hostil terrestre será abatida con tus bombas. Este tipo de juegos ya no son tan comunes para las consolas actuales y ni se diga para las Arcadias, así que es una muy buena oportunidad para disfrutarlo solo o con tus amigos.

Nintendo Media Summit 10.04.08

San Francisco, CA.

Por Toño Rodríguez

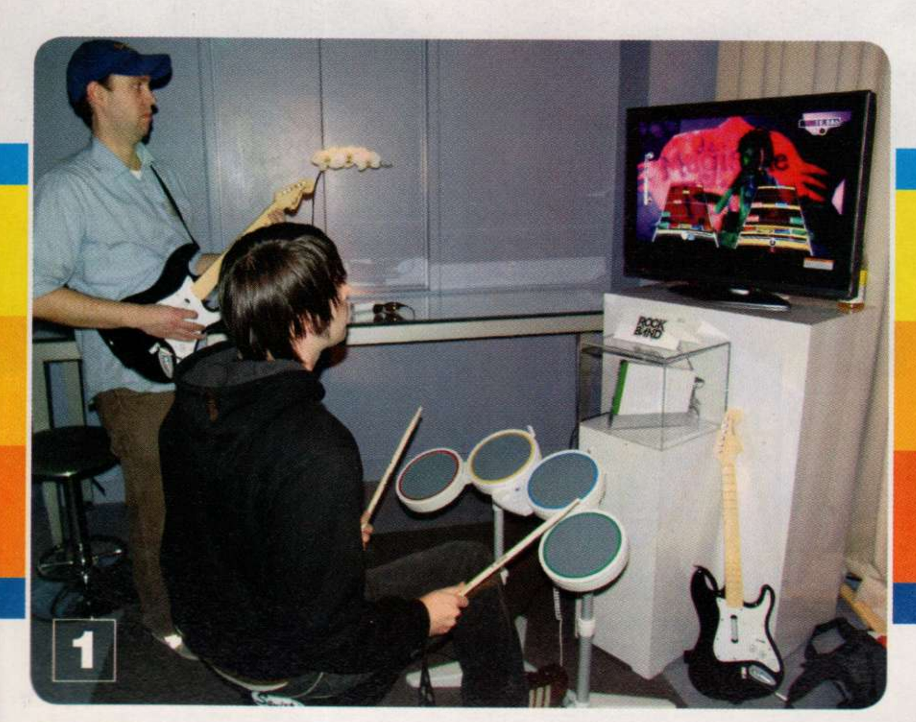
Muchos juegos en un solo lugar

La ciudad de San Francisco, CA. se ha convertido en el centro de reunión para la prensa de América en cuanto a eventos de Nintendo se refiere. Para este primer semestre del año, la compañía que recién abrió oficinas en esta ciudad convocó a la prensa para mostrar los próximos lanzamientos (algunos ya están disponibles) para las consolas Nintendo DS y Wii.

Pero no sólo Nintendo fue el anfitrión; si no también ; Elecronic Arts, Activision, Sega, Lucas Arts, Square Enix, The American Factory y Ubisoft mostraron sus desarrollos. Cabe mencionar que hubo incluso un espacio para mostrar los juegos que se están trabajando para el WiiWare de Nintendo. En fin, un viaje muy ilustrativo que nos permitió conocer muchos juegos que estarán en las manos de mucha gente en poco tiempo. Comencemos este reporte de lo ocurrido en el Nintendo Media Summit 2008.



Una vez que jugamos **Boom Blox**, nos dimos cuenta de lo divertido que es este título de EA.



1 El **Rock Band** para Wii siempre se mantuvo en acción. ¡Un juegazo!

2 **Wii Fit** es la nueva apuesta de Nintendo. ¡Ya está disponible!

3 **Mario Kart Wii** fue la estrella del evento, nos divertimos bastante.

El anuncio de Nintendo

Mario Super Sluggers fue el anuncio que abrió el evento. Instalados en uno de los salones del hotel en el que se llevó a cabo el evento, pudimos conocer este título basado en uno de los deportes más famosos de la Tierra; el béisbol. **Mario** y sus amigos llegan al Wii para conectar muchos *homeruns*, al más puro estilo de **Mario Strikers Charged** y **Mario Kart Wii**, en donde muchos elementos son parte del juego y lo impredecible es factor común. Aquí podremos hacer el *swing* con nuestro Wiimote para conectar la bola o lanzar hacía el plato de *home*, como si estuviéramos en un partido real de la Serie Mundial. Si ya jugaste Wii Sports (en especial béisbol) no tendrás ningún problema en entender este nuevo juego de **Mario** y compañía.

También pudimos ponerle las manos y los pies los siguientes títulos: **Mario Kart Wii**, **Wii Fit**, **Crosswords DS**, **Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time** y **Explorers of Darkness**. De estos ya hemos hablado bastante en ediciones anteriores y no hay mucho más que decir; lo importante de esto es que constatamos que son grandes títulos, que brindan modos de juego diferentes y que en algunos casos pueden ser jugados por cualquiera que no sea un videojugador de corazón, lo único que se necesita es dedicarle un poco de tiempo para conocer el sistema y sus controles, o ¿crees que tus papás no pueden tomar el volante de **Mario Kart Wii** y ganarte?



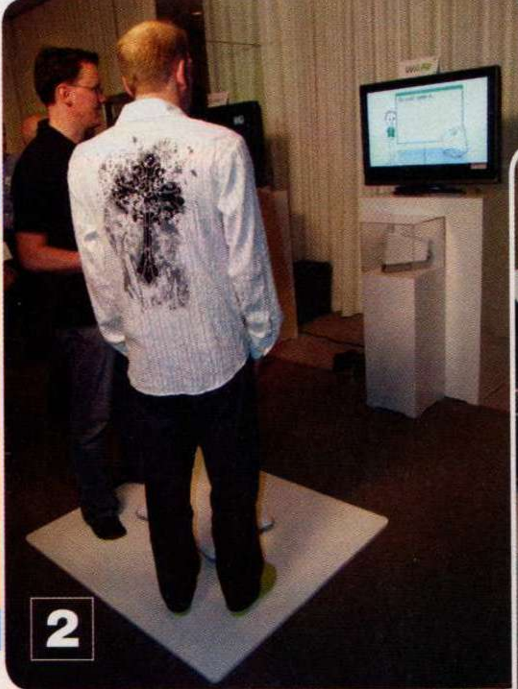
Mario está de regreso en el deporte.

El **Wii Fit** nos ofrece diversión además del acondicionamiento físico.

Desarrollando para Nintendo

Los juegos que pudimos conocer de las compañias llamadas terceras partes fueron: EA: **Boom Blox** y **Rock Band**, Lucas Arts: **Star Wars: The Force Unleashed**, Sega: **Samba de Amigo** y **Sonic Chronicles: The Darl Brotherhood**, THQ: **de Blob**, Activision: **Guitar Hero On Tour** y **Kung Fu Panda**, Square Enix: **Space Invaders Extreme**, The American Factory: **Zenses Ocenan** y Ubisoft: **My Weight Loss Coach**. Desarrollos interesantes, en algunos de los casos con mucho movimiento de controles e instrumentos y en otros con mucho pensamiento y concentración al máximo.

Son muchas las opciones que tenemos para nuestros sistemas de Nintendo, por un lado el Nintendo DS nos da la oportunidad de llevar nuestro sentimiento rockero a cualquier lugar con **Guitar Hero On Tour**, en el cual tendremos material y modo de juego exclusivo para este sistema. **Space Invaders** nos hará recordar nuestros inicios como videojugadores con esta nueva entrega en la que viviremos los disparos en el espacio exterior en pantalla doble. Lo retro siempre tendrá un lugar en el corazón del videojugador de edad.





Otra opción que nos gustaría mencionar es **Zenses Ocean** para NDS, este es un juego diferente, ya que la idea de este desarrollo es brindarnos un rato de relajación con la música incluida y con los gráficos basados en la vida marina. Justo lo que necesitamos para esos ratos de tensión y estrés, y con unos audifonos lo disfrutaremos mejor.

La música estuvo más que presente con **Rock Band** y **Samba de Amigo**, la llegada de **Rock Band** al Wii es sólo cuestión de días y bueno, ya sabemos lo que podemos hacer con los instrumentos, micrófono y amigos dispuestos a desinhibirse ante el público casero. La versión de Wii traerá 5 canciones adicionales a las versiones de Playstation y Xbox. Toma las maracas y dale con ritmo; así es, **Samba de Amigo** es también una realidad en el Wii y nuestros controles Nunchuck y Wiimote se convertirán en instrumentos músicales que nos llevarán al estrellato. Lucas Arts presentó **Star Wars: The Force Unleashed**, un juego esperado por los fans de la serie en que tendremos mucha interacción con el entorno mediante nuestros controles del Wii. Podremos simular muchos movimientos naturales como empujar, recoger, lanzar o arrastrar objetos próximos. La versión que estuvo disponible en el evento lució muy bien.

Boom Blox es uno de esos *puzzle* que no dicen mucho al verlos por primera vez, pero cuando lo comienzas a jugar y más si es en *multiplayer*, no lo quieres soltar. Muchos minijuegos son parte de este proyecto de Steven Spielberg y Electronic Arts. Seguro checaste el *review* de este título en nuestra edición de mayo. Otro juego que nos hará pasar un rato agradable es **de Blob**, desarrollado por THQ. Nuestra principal misión en este título es llenar de color las imágenes de monitor, pero no creas que será tarea fácil, tendremos varios enemigos que harán lo imposible para no dejar que esto suceda.

Títulos presentados para WiiWare: **World of Goo**, **LostWinds**, **Major League Eating**, **Pop**, **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King**, **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**.





Fue una grata sorpresa encontrarnos con un título de **Star Wars** para Wii

de Blob / THQ

Samba de Amigo / Sega

5



Entrevista

Bill van Zyll

Gerente general de Nintendo para Latinoamérica

CN: Bill, llevas unos cuantos meses en este cargo. ¿Cómo te has sentido?
BvZ: Estoy feliz de la vida, realmente encantado de estar trabajando con Nintendo y con Latinoamérica.

CN: Ahora que estuviste en México, ¿cómo viste la industria?, ¿fuiste a conocer las tiendas?, ¿conociste el mercado informal?
BvZ: Sí, realmente lo vi todo muy bien; escasez de producto, que sé es un tema importante, y en este sentido un poco de frustración, pero todo realmente muy bien. Estoy impresionado por la presencia de nuestros productos y en general la condición en que están todos los videojuegos en México, una forma muy avanzada, y realmente hablando con los detallistas, hablando con los consumidores con los que me encontré, te das cuenta que la gente sabe mucho de esta industria; en resumen, muy bien.

CN: Te tocó un muy buen tiempo para entrar a Nintendo, el lanzamiento de **Super Smash Bros. Brawl**. ¿Fue lo que esperaban en Latinoamérica?, ¿superó las expectativas?
BvZ: Sí, fue otro lanzamiento fenomenal para nosotros a nivel global y por ende en Latinoamérica; las cifras están más disponibles en los Estados Unidos; te diría que en la primera semana se vendieron aproximadamente 1.4 millones de unidades, aquí estamos hablando de más de cien copias por minuto durante este periodo, entonces realmente ha sido un exitazo contando Latinoamérica.

CN: Una de las preguntas que nos han llegado a la redacción de la revista es acerca de las copias de **SSBB** que no han sido reconocidas por el Wii. ¿Qué ha hecho Nintendo en Latinoamérica al respecto?
BvZ: Mira, se trata de que como hay tanta información dentro de **Super Smash Bros. Brawl**, es un disco de doble capa, y debido a eso el lector óptico es muy "sensible" y con cualquier contaminación que haya, ha impedido, en ciertos casos mínimos, que haya estos problemas. La solución es simple, darle una limpieza a la consola (visita www.clubnintendomx.com para detalles de servicio) y lo hemos visto en los E.U., en Japón y también en México y esto ocurre en porcentajes muy bajos en las consolas.

CN: Dejemos el tema de **Smash Bros.**, ya que hemos hablado mucho de este juego. Estamos aquí para conocer **Mario Kart Wii**, ya lo hicimos y la verdad estamos sorprendidos porque está buenísimo. ¿Qué va a pasar con este título en México?, ¿habrá distribución, preventas?
BvZ: Sí, aún estamos detallando todo en cuanto a distribución y la preventa, creo que muchos de los detallistas estarán muy interesados en hacer preventas, como se ha hecho en lanzamientos anteriores. En cuanto al lanzamiento, hablamos del 27 de abril y anticipamos que sería un exitazo, como ustedes comentaron.

CN: En relación con el Wii, ¿ya se estabilizó la distribución del sistema en México?, o como en Estados Unidos, en donde hay lugares que no se encuentra.
BvZ: Sí, cuando estuve en México me encontré con una situación muy semejante; justamente ayer pasé por un Best Buy (tienda departamental en E.U) buscando y preguntando por el Wii, no tenían ni uno, aún están volando y son difíciles de encontrar; normalmente uno habla con la tienda para saber cuándo les va a llegar la mercancía y probablemente habrá que ir temprano para conseguir uno.

CN: ¿Qué nos espera para el segundo semestre en relación con Nintendo?
BvZ: Mira, hasta el momento el segundo semestre aún no se ha definido, pero cuando te vas acercando puedes ver cosas como el **Guitar Hero** para NDS, que vendrá para junio. En este momento estamos totalmente enfocados en lo que viene, ya sabes, este mes tendremos **Pokémon Mistery Dungeon**, que son dos; tenemos también **Mario Kart**, después **Wii Fit** y **Guitar Hero**. Muchas cosas vienen en estos dos meses.

CN: ¿Nintendo tiene alguna posición definida en relación con el Electronic Game Show 2008?
BvZ: Para el tema del EGS no hemos tomado una decisión, no se ha anunciado lo que vamos a hacer; lo que sí nos queda muy claro es que el videojugador que asiste al EGS hay que cuidarlo, es muy importante para nosotros, entonces ya sea a través del EGS o de alguna otra forma estamos muy conscientes de que tenemos que darle la atención debida y que se merecen.
CN: Estaremos pendientes de cualquier noticia para darla a conocer.

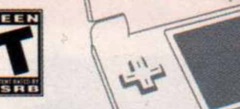
CN: Finalmente, para despedirnos: ¿algo que le quieras decir a los seguidores de Nintendo en México?
BvZ: Simplemente darle las gracias a todo el pueblo mexicano, a todos los lectores porque realmente el éxito que hemos tenido ha sido debido a ellos.


Los títulos de WiiWare son otra opción para los poseedores del Wii.


Dos nuevas entregas de Pokémon en el NDS para los seguidores de la serie.


Sin lugar a dudas las mujeres serán parte fundamental del éxito de **Wii Fit**.





CODE LYOKO FALL OF X.A.N.A.

Laser Sword 2

Luego de haber tenido un debut poco satisfactorio tanto en el Wii como en el Nintendo DS, Code Lyoko viene esta ocasión por todo para el portátil de doble pantalla, donde espera dar a los fans del programa de televisión el juego que la serie merece. Para lograrlo, Game Factory ha hecho varios cambios en relación con las precuelas, comenzando por el género, pero bueno, mejor veamos más a detalle lo que nos ofrece esta nueva aventura.



Corrigiendo los errores

Cuando salió a la venta el primer **Code Lyoko** para NDS se pensó más en un juego para niños que en una aventura que pudiera ser disfrutada por cualquier tipo de videojugador, lo que ocasionaba que el título fuera extremadamente sencillo de terminar, por lo tanto, ahora se ha tratado de crear un juego más "sólido" donde no todo sea caminar y golpear. Para lograr un cambio, han dejado atrás el género de aventura y combinado la acción con RPG, alcanzando interesantes resultados jugables. Pero ya nos estamos adelantando un poco, antes veamos algo de la historia que aunque no lo creas es bastante buena, de hecho es lo que ha mantenido a la serie de TV en los primeros lugares en varios países.



En **Code Lyoko** todo gira alrededor de un mundo virtual muy al estilo de Matrix, el cual ha atacado un peligroso virus, por lo que un grupo de valerosos jóvenes debe entrar a esa realidad virtual a terminar con él y evitar que origine un problema mayor. Todo parece ir bien, pero después de algún tiempo, se dan cuenta que su enemigo responde al nombre de **X.A.N.A**, que no es otra cosa más que un sistema operativo que ha rebasado los límites sobre la inteligencia artificial, por lo que de la noche a la mañana se ha rebelado contra sus creadores y pretende controlar al mundo.



Entre sus poderes están el que puede tomar control de las acciones de casi cualquier ser vivo, por lo que las manipulaciones no se hacen esperar. Dentro de la historia del juego, debes destruir de una vez por todas a **X.A.N.A.** para lo cual el equipo cuenta con nuevas armas y habilidades, haciendo de su desafío algo menos complicado.

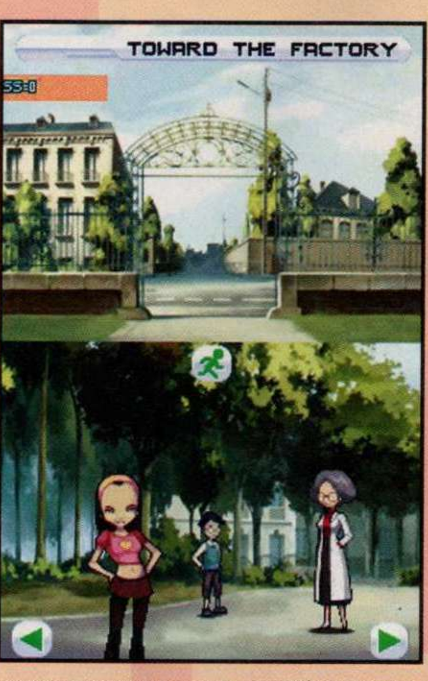
Un equipo completo

En la misión no vas a ser un héroe solitario, contarás con los personajes más populares de la serie como **Jeremie** o **Aelita**, quienes deberán ir reclutando aliados para hacer frente a la amenaza, así que debes estar muy concentrado para poder decidir qué miembros son los que te pueden ser de mayor utilidad o los que se acoplan más a tu estilo.

Mientras avanzas todo aparecerá en 3D; deberás recorrer cada mundo buscando completar tus objetivos tal cual fuera un juego de acción, pero en el momento en el que te encuentres con tus enemigos, todo cambiará a una vista de tres cuartos, típica de **Final Fantasy**, donde verás a los integrantes de tu equipo en formación, listos para recibir las órdenes que les darás. Si sales victorioso lograrás puntos de experiencia que mejorarán tus habilidades tales como fuerza, defensa o velocidad, por lo que es de vital importancia que las primeras peleas las ganes, de lo contrario las batallas con los jefes se te van a dificultar demasiado.

Sé un buen líder

Las indicaciones de qué ataque usar las vas a realizar con el *stylus* del sistema, lo que te facilita el dar órdenes, al mismo tiempo que ahorras tiempo. Toda la acción la verás en la pantalla superior, mientras que en la táctil se te indicará el estado de cada integrante de tu equipo, ideal para tomar medidas durante las batallas.



TODOS LOS PERSONAJES DE LA SERIE APARECERÁN PARA AYUDARTE EN TU AVENTURA, NO DUDES EN PEDIRLA.



Cambiando de realidad

Después de haber jugado los anteriores trabajos de esta serie, podemos decir que sí se ha logrado un buen avance; así debieron haber sido desde el principio, dando la seriedad que la serie necesita, y no sólo crear un juego que sirva como apoyo de mercadotecnia. Tal vez los fans del género lo noten un poco simple, pero tiene buenas bases y seguro que de seguir en esta línea, pronto veremos mejores títulos de **Code Lyoko**, que al igual que series como Avatar, ha logrado reunir a una buena cantidad de fans.

Los expertos comentan...

MASTER

No he tenido oportunidad de ver la serie y es que la verdad se me hace una mezcla de varios conceptos, pero bueno, pasando a lo que es el juego, es realmente bueno; el *gameplay* te mantiene ocupado todo el tiempo, en ningún momento te quedas cruzado de brazos; me recuerda a **Kim Possible** para el mismo sistema, ya que ambos son muy divertidos pero muchas veces no reciben el éxito que merecen. Lo recomiendo para los que quieran probar algo nuevoñ no importa que no conozcas la caricatura -ese es mi caso-, lo disfrutas mucho.



CROW

Si buscas un título de acción que no sea tan complejo, **Code Lyoko Fall of X.A.N.A.** es una buena alternativa para ti. En esta entrega controlas nuevamente a los héroes de la serie animada, combatiendo en un mundo virtual donde todo puede ocurrir. El *gameplay* está enfocado al control tradicional, aunque algunos aspectos sí requieren de la pantalla táctil y el *Stylus*. Aquí se combinan dos formatos de juego; mientras exploras los terrenos tendrás libre movimiento en 3D, pero al pelear cambiará a pantalla tipo RPG.



PANTEÓN

Como juego no es tan malo, pero no se puede comparar con ningún otro RPG, así sean sagas legendarias o unas menos conocidas, pues no ofrece algo que realmente sea novedoso o interesante. Ahora bien, si has leído mis impresiones anteriores de los juegos de **Code Lyoko** sabrás de antemano que no me gusta para nada el diseño de los personajes, cosa que hace menos probable que lo juegue con la misma emoción que cualquier otro título. Si de plano no te gustaron las versiones anteriores, mejor ni te molestes con ésta.

Realidad Virtual

- **Code Lyoko** no es un anime, es una serie francesa; sus creadores son **Thomas Romain** y **Tania Palumbo**. Su éxito ha sido tal que desde hace años se transmite en todo el mundo con gran éxito, demostrando que las buenas ideas son lo que mueve al mundo de la animación.
- **X.A.N.A.** nunca se ha podido apreciar físicamente, sólo se sabe que es una entidad informática, pero fuera de eso, su físico ha sido un misterio, parecido a lo que era el enemigo del **Inspector Gadget**, al cual sólo se le veía un brazo.
- En estos momentos se transmite la cuarta temporada de la serie, en la cual por cierto está basado este videojuego. En esta etapa varios de los protagonistas han crecido, además de que se han revelado interesantes datos sobre la trama.



¡LIBERA TODA TU FURIA!



Uno de los más poderosos (y enojones) superhéroes de Marvel está de regreso con toda su furia para demostrar por qué sigue siendo uno de los favoritos de los fans de los cómics. No contento con tener su segunda gran película con CGI y toda la cosa, The Incedible Hulk ha decidido también llegar al Nintendo Wii en un juego que sobrepasa a todas sus demás apariciones en cuanto a destrucción y acción se refiere. Si te gusta estar explorando ciudades en 3D, destruyendo todo lo que se ponga enfrente y buscas algo emocionante, no te pongas verde de coraje, mejor lee este A Fondo y conocerás todo lo que esta opción de Sega tiene para ti.



¿DE QUÉ SE TRATA?



The Incredible Hulk está basado directamente en la cinta que podrás disfrutar este año en tu cine favorito, aunque como siempre pasa, tiene un par de cambios para poder adaptar la trama a una aventura con mucha acción en la que disfrutes controlando al gigante verde (y no precisamente el de los vegetales) causando destrozos y enfrentando a sus adversarios, tanto de las películas como otros introducidos en el juego para darle problemas al **Dr. Banner**. Siendo un título con ambientes en 3D de gran escala, podrás combatir contra enormes enemigos y usar diversos elementos interactivos para cumplir con tus objetivos.

¡ENÓJATE!



Si creías que en juegos anteriores **Hulk** dejaba la ciudad hecha añicos con sus berrinches, déjanos decirte que en esta ocasión podrás destruir casi todo lo que esté en pantalla con el sorprendente poder del héroe color chícharo. Tratándose de un dínamo con mal carácter, **Hulk** puede tomar casi cualquier cosa y emplearla como arma a placer, sin importarle si los automóviles tenían seguro o no antes de convertirlos en guantes de box para golpear a sus enemigos con ellos. Gracias al control del Wii, podrás manejar al personaje con soltura y mucha agilidad, sin tener problema alguno para dar puñetazos, patadas o arrojar objetos a diestra y siniestra. Cualquier cosa vale cuando tratas de vencer a un supervillano, así que no te preocupes por nada; la ciudad es como una caja de juguetes.











SÉ HULK

Los desarrolladores se enfocaron mucho en cuidar que el sentimiento de libertad fuera de lo más realista, y no es para menos, pues tomando en cuenta que **Hulk** es una especie de chapulín enojón al que todo mundo quiere detener, pues es lógico que necesitas tener una gran movilidad para evadir a tus atacantes y sentirte capaz de hacer cualquier cosa. El *gameplay* es muy fluido y te entretiene bastante el andar corriendo y saltando, pero también hay que tomar en cuenta que no siempre puedes estar huyendo, en ocasiones la mejor manera de escapar es acabar con quien te está cazando. El control es simple, pero necesitarás de un poco de práctica para dominar todos los movimientos de **Hulk** y poder desplazarte sin problemas.





DESTRUCCIÓN JUSTIFICADA

Como ya te mencionamos, **Hulk** puede tomar casi todo y destruirlo, pero esto va más allá de solamente arrojar carros y postes de luz; también puedes golpear las estructuras que encuentres, así sean casas, edificios y demás localidades de la gran ciudad de Nueva York; literalmente, **Hulk** es tan poderoso que puede demoler un edificio usando sus propias manos, aunque también puedes aventar a tus enemigos para ocasionar más destrozos en la ciudad. Pero no te vayas con la finta de que sólo es un aspecto técnico para perder el tiempo: debes destruir sitios y elementos clave para poder llegar a lugares a los que no podías anteriormente.



CUENTA HASTA EL 10... MIL

Hulk es la personificación de cómo nos ponemos cuando nos enojamos; pero a diferencia de sólo ser un sentimiento para liberar el estrés, el gigante verde debe de irse enojando cada vez más para subir su nivel de furia y que pueda aprender nuevos movimientos más poderosos. Seguramente te preguntarás cómo hacerle para lograr esto; pues no necesitas golpearte los dedos de los pies con algún mueble, sino ocasionar más destrucción en toda la ciudad para ir acumulando la furia necesaria y poder mejorar las habilidades de este carismático personaje.



Hulk en los videojuegos

* **Hulk** ha aparecido en diversos sistemas como Commodore 64, ZX Spectrum, Sega Genesis, SNES, Sega Master System, Game Gear, Sega Saturn, Nintendo GameCube, GBA y recientemente en Nintendo Wii y Nintendo DS, entre otros más.

* **Hulk** ha estado en juegos como **Marvel Super Heroes: War of the Gems, Marvel Super Heroes, Marvel Super Heroes vs Street Fighter, Marvel vs Capcom: Clash of the Super Heroes** y **Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes.**

* **Hulk** aparece en un cinema en el juego **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** para GCN.



No cabe duda que este juego es uno de los más destructivos a la fecha; solamente existe un gigante de color verde que haga más destrozos: ¡Godzilla!



DESAFÍOS FUERA DE SERIE

¡Vaya que los programadores se lucieron con los escenarios! Cada detalle está muy bien cuidado y cuenta con diversos elementos para hacer muy realista cada lugar que visites –y destruyas-; lo que más nos gustó es que no se trata de ver texturas y polígonos y ya, sino que el tener tantos edificios de gran tamaño y áreas con cosas arrojables y destructibles ayuda a tener un *gameplay* más emocionante al combatir a todos los enemigos que aparecen. Y hablando de este tema, **Hulk** deberá pelear contra poderosos villanos de gran tamaño como **Bi-Beast** o **Abomination**, los cuales son lo suficientemente fuertes como para poner en jaque inclusive al gigante de color verde y mal carácter.





LA VARIEDAD ES IMPORTANTE

Ir de aquí para allá destruyendo cosas puede parecer divertido, pero se tornaría monótono sin objetivos específicos, ¿no crees? Para que no caigas en el tedio, además de las misiones principales de la historia, podrás cumplir diversas tareas alternas que mantendrán fresca la acción y evitarán que te aburras siguiendo una misma línea todo el tiempo. Asimismo, hay diferentes minijuegos que le darán más *replay value* a **The Incredible Hulk** y te brindarán un descanso de tanta demolición.

ENOJITOS PARA LLEVAR

Hulk es tan berrinchudo que no se podía quedar tranquilo si no lanzaban también un juego para acompañar su película para la consola portátil favorita de todos: el Nintendo DS. La diferencia más notable es que la historia varía bastante, pues aquí **Bruce Banner** busca desesperado una cura para su mal y vive aventuras distintas a las de la cinta. El juego consta de 30 niveles y visitarás lugares como Alaska, Centroamérica y, por supuesto, los Estados Unidos; cuando se es **Hulk**, puedes viajar sin equipaje, total, siempre trae sus fieles pantaloncillos superestirables.



HULK REDIMIDO

The Incredible Hulk es uno de esos títulos pensados en los fans, pero que de igual manera es atractivo para los demás videojugadores por su diversión y buen *gameplay*. Después de la primera película de CGI, quedamos un tanto renuentes a volver a ver a **Hulk** en la pantalla grande, pero siempre hay que darle una oportunidad más; y no fuimos defraudados, pues la caracterización de Edward Norton es notable... eso sin contar la presencia de Liv Tyler. Si quieres pasar un buen rato este mes, no te pierdas la emocionante cinta y continúa la acción con el estupendo título para tu Nintendo Wii.











Curiosidades verdes

- El **Dr. Bruce Banner** y su álter ego, **Hulk**, aparecieron por primera ocasión en *The Incredible Hulk No.1* en mayo de 1962.
- El personaje verde fue creado por el legendario **Stan Lee** y **Jack Kirby**.
- En la serie de televisión de *Live Action* y sus películas alternas, **Bill Bixby** estelarizó como **Bruce Banner** y Lou Ferrigno como **Hulk**.
- En la primera cinta en la que se usaron gráficos **CGI**, Banner fue intérpretado por **Eric Bana**.
- En su primera aparición, **Hulk** fue gris y no verde.
- **Hulk** ha sido parodiado en series famosas como **The Simpsons** y **Robot Chicken**, entre muchas otras.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Hay dos buenas adaptaciones este mes de película a videojuego, **Iron Man** y **Hulk**, ambas con estilos distintos y dejando de lado la tendencia de ser un artículo de mercadotecnia, eso es un gran avance. De lo más relevante es el hecho de que se puede interactuar con el escenario para lograr los objetivos, es decir, si deseas tomar un carro o un poste para golpear a tus nemigos puedes hacerlo sin problemas. El único pero que le pongo es que no cuenta con opción para jugar en modo cooperativo.



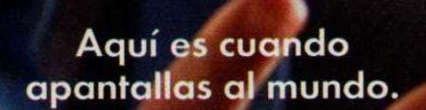
CROW

Hay que reconocer que en el caso de **Hulk**, los escenariros son bastante extensos y tendrás cientos de objetivos por destruir, pero en el estricto caso de la diversión, también es prudente mencionar que tanta monotonía puede cansar. **The Incredible Hulk** se basa en la reciente producción cinematográfica la cual, por cierto, resulta más atractiva que la primera. Gráficamente no tenemos queja, luce con grandes detalles visuales que aprovechan el potencial del Wii, en cuanto al *gameplay*, éste resulta nada fuera de lo normal, algo simple, pero adecuado.

PANTEÓN

¿Cómo no puedo recomendar un juego tan divertido como **The Incredible Hulk**? Cuando ya estás cansado de ver por todos lados ratas eléctricas, niñitos que quieren ser ninjas y demás panes con lo mismo, no hay nada como experimentar toda la diversión de la destrucción que puedes causar al convertirte en el gran **Hulk**. Me gusta mucho que tiene muchos elementos destructibles e interactivos, pues le da mucho más realismo a la aventura; tal vez pudo haber quedado un poco mejor, pero lo compensa con la simplicidad de objetivos y la emocionante e intensa forma de combatir. Si tienes oportunidad de jugarlo, no puedes dejarlo pasar, es de lo más recomendable de este mes.

Aquí es cuando apantallas al mundo.



Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite

Nuestra Portada



Subc al escenario

Desde el año pasado, los fans de Nintendo tuvimos nuestro primer acercamiento musical en los escenarios de **Guitar Hero** con "**Legends of Rock**", título que da vida a la tercera entrega de la popular franquicia creada por Red Octane y Activision, pero como era de esperarse, ya estábamos ansiosos de más temas para dominar. De primera instancia, se había comentado sobre el desarrollo de una cuarta entrega y las especulaciones iban en incremento con el paso del tiempo, pero de pronto, el cam-



Comienza la historia de Aerosmith recorriendo múltiples escenarios y conquista a tu público como todo un *rockstar*.



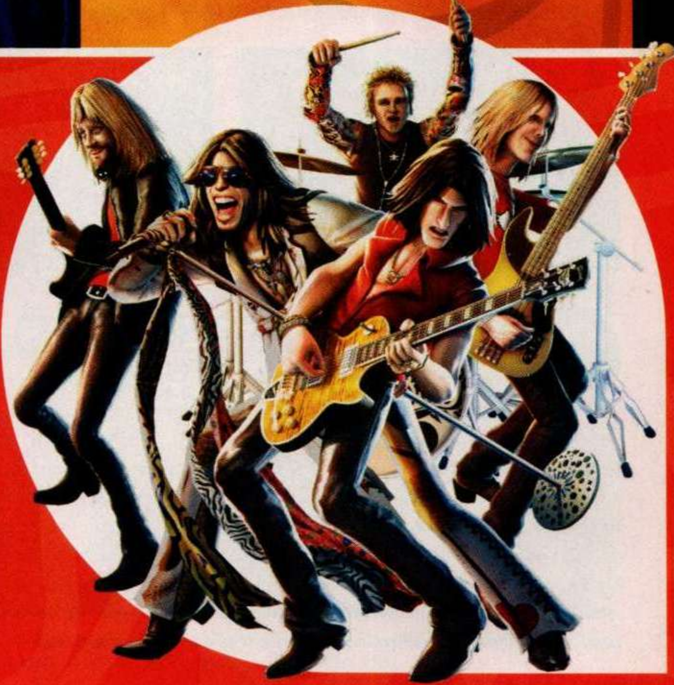
La evolución de la música portátil

Para los sistemas portátiles, los juegos de ritmos no son nada nuevos, no obstante, es un hecho que no ha sido el canal adecuado para su desarrollo. De cierta forma, siempre quedan más sencillos o limitados de lo que se esperaba, y sólo restaba decir... "bueno, es que se trata de un portátil". Para que te des una idea, no era lo mismo jugar **Britney's Dance Beat** (émulo de **Dance Dance Revolution**) en tu Game Boy Advance, pues el sentido del juego está en los pies, no en los dedos, o qué me dices de **Beatmania** (Game Boy Color, Konami), que de cierta forma tuvo creatividad pero la música (parte fundamental del juego) se reducía a sonidos tipo midis que la verdad mandaban al suelo la inspiración musical.

con Aerosmith

bio fue inesperado, pues Activision anunció que habría una edición especial dedicada a uno de los grupos más populares del rock que iniciara como tal a principios de los años 70, y que hasta ahora siguen vigentes y en el gusto del público. Nos referimos a Aerosmith, banda referida como "Los chicos malos de Boston" e integrada por Steven Tyler (voz, teclado y armónica), Joe Perry (guitarra y coros), Brad Whitford (guitarra), Tom Hamilton (bajo) y Joey Kramer (batería).

No es la primera vez que la banda de Boston tiene una entrada en los videojuegos; si recuerdas, anteriormente vimos el título Quest for Fame para PC y Revolution X que primero salió en Arcadia y posteriormente en el Super Nintendo.



A recientes fechas, Ubisoft le pegó al clavo con **Jam Sessions**, un sorprendente título para Nintendo DS, que realmente te ponía a tocar una guitarra virtual, contemplando acordes, notas, tonos y el rasgueo de las cuerdas, un gran avance en la tecnología musical enfocada al videojuego, pero quizá su lado flaco fue su alto grado de profesionalización, dificultando el atractivo del *gameplay* para un usuario común, excluyendo a muchos de los jugadores inexpertos en los menesteres de las guitarras. Ahora, Activision, Vicarious Visions y Red Octane hacen una perfecta entrada en el género de ritmos portables con **Guitar Hero On Tour**. ¡Checa esta nueva maravilla!



El juego-paquete incluye una pluma (tipo Stylus) que podrás utilizar para rasgar las cuerdas en la pantalla táctil, así la experiencia de juego se torna más real, disfrutando de temas que van desde el rock clásico, alternativo o pop.

Vete de gira con Guitar Hero para Nintendo DS

En algún momento pudiste pensar: ¿cómo sería un **GH** en portátil? Seguramente tu imaginación revolucionó más veces que un auto de carreras, como le ocurrió a la gente de Red Octane. **Guitar Hero On Tour** no es una adaptación cualquiera, sino la expresión del juego de consola casera llevada a lo portátil, conteniendo un nuevo accesorio llamado *Guitar Grip* que te permite rockear como nunca se había podido, con la sencillez, emoción y diversión que se concentra en este título; se adapta perfectamente a tu mano y transformará a tu consola en un estuche musical. Este periférico se conecta directamente a tu Nintendo DS y anexa cuatro botones similares a los de la guitarra tradicional, así que técnicamente sería como jugar en nivel medio (pero no creas que por ello las rolas son fáciles).



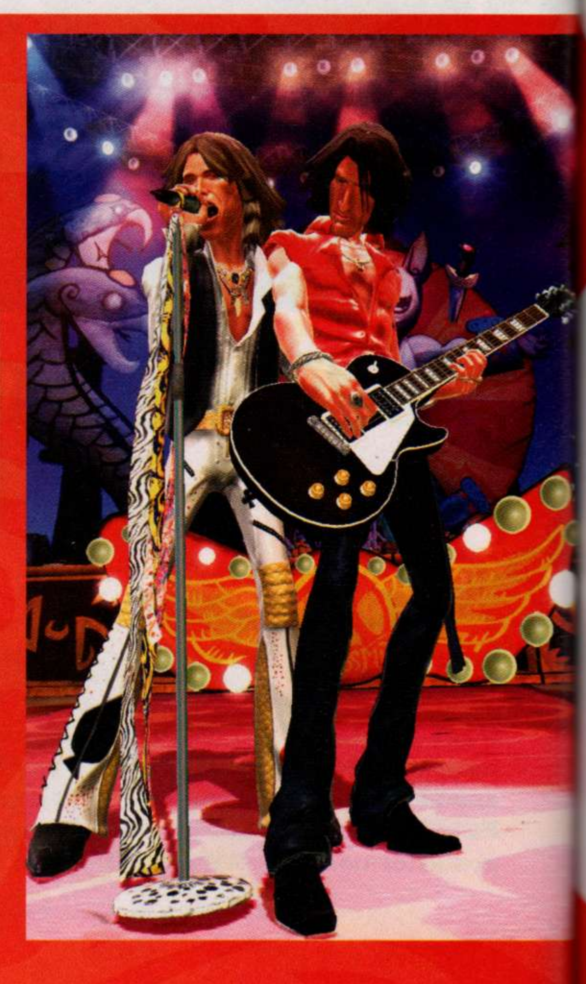
Gráficamente no será una revelación, pero en cuanto al estilo de juego, créenos, de seguro te dejará con la boca abierta.

En busca del estrellato

Como es costumbre en los títulos de **Guitar Hero**, tu objetivo es iniciar una banda y rockear con pasión para ganar adeptos y así conquistar las cumbres más elevadas del éxito. Lo interesante en esta entrega es que la banda que tendrás a tu lado será nada más y nada menos que Aerosmith, quienes se vuelven más famosos con cada década; sin embargo, el inicio de tu carrera será como en la vida real, tocando en lugares pequeños y posteriormente, dependiendo tus resultados, hacia inmensos escenarios con público que cantará tus canciones con todas sus fuerzas.









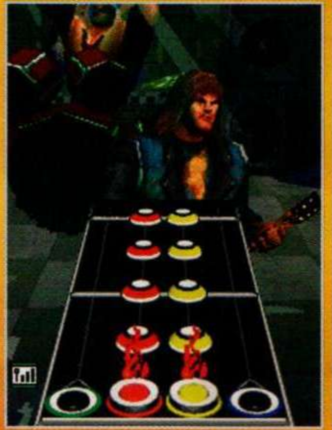
Los grandes éxitos de Aerosmith

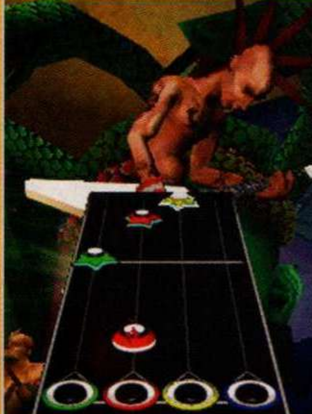
Guitar Hero: Aerosmith cuenta con una enorme lista de canciones que incluyen 40 de sus mejores éxitos musicales, como Walk This Way, Make it, No Surprise, Love in an Elevator, Sweet Emotion y muchos otros más. La intención no es otra que seguir la carrera de esta agrupación desde el inicio, a partir de su primer concierto en Nipmuc High School, así te pondrás en el lugar de Joe Perry y compartirás el escenario con Steven Tyler en alguno de los sitios más memorables de la carrera de Aerosmith. Cada evento cuenta con un set de canciones que debes tocar y completar con un nivel satisfactorio si es que deseas continuar.

Rockea con tus amigos

Sin importar en dónde te encuentres, podrás ser el alma de la fiesta al interpretar cualquiera de las canciones, e incluso tendrás la oportunidad de brillar en el escenario con uno de tus amigos al participar en el modo cooperativo (conexión inalámbrica local) y claro, si quieres ver quién es el mejor guitarrista, lo podrás corroborar en la opción "Guitar Duel", utilizando diversos ítems para atacar o castigar a tu adversario, tal como lo apreciaste en **GHIII**.

Otra de las opciones importantes de la versión portátil es la facultad de emplear el micrófono del Nintendo DS, soplando para extinguir los efectos pirotécnicos, evitando que tu escenario se "prenda" de la forma incorrecta. En cuanto a la pantalla táctil, ésta te servirá para autografiar las playeras de tus fans que clamen tu nombre en los escenarios.





Obviamente también habrá reacciones en cadena que te permitirán que tus puntuaciones se incrementen al doble.

Para activar el *Star Power*, no tendrás que agitar el Nintendo DS, sino gritar "Rock Out!" en el micrófono y así ganar puntos más rápido o reponerte de los tropiezos que hayas cometido.



Para esta edición, sólo contarás con cuatro botones, pero es más que suficiente para lograr el mismo éxito que en Wii.

"El Guitar Hero *Guitar Grip* redefine el cómo se viven los juegos en un sistema portátil y la integración del micrófono y pantalla táctil en el *gameplay* permiten una emocionante y creativa forma de disfrutarse", comenta Dusty Welch, jefe de publicaciones de Activision/Red Octane.

Para completar el conjunto de temas, en Guitar Hero: Aerosmith hallarás canciones de otros grupos de renombre (elegidos por Aerosmith) como Joan Jett, Cheap Trick, The Clash, Mott the Hoople y otros tantos más que le darán sabor a la lista de rolas de esta edición.



También podrás observar a guitarristas invitados, así que tendrás variedad suficiente para entretenerte.

Juega en modo cooperativo con alguno de tus amigos para activar nuevas rolas utilizando bajo y guitarra, o si lo prefieres, métete a la conexión Wi-Fi de Nintendo y demuestra tu talento con usuarios de todo el mundo durante la opción *head to head*.

Aerosmith: Internet Tour 2008

Tal como ocurrió en **Guitar Hero III**, en **Aerosmith** contarás con la opción *Carrer* para seguir la trayectoria de la banda, abrir paso a paso cada uno de los nuevos escenarios y vivir la experiencia desde cero hasta gozar de la popularidad; pero si sientes que necesitas practicar una rola en especial, podrás hacerlo en Quick Play. Obviamente se integran las opciones de modo cooperativo y competitivo para que disfrutes aún más de este juego, pero lo más importante es que, si lo prefieres, podrás conectarte vía Wi-Fi con otros guitarristas del mundo y competir para brillar entre los primeros lugares de www.guitarhero.com En esta página encontrarás las estadísticas y puntuaciones más altas logradas en una canción o en conjunto, además de enterarte de noticias y datos interesantes y observar los perfiles de tus oponentes.



Toca como todo un profesional al lado de las estrellas de Aerosmith, cada canción tendrá su nivel de dificultad y, por supuesto, lo mejor será cuando participes en *expert*.



Guitar Hero On Tour también tendrá castigos como en su versión casera; aprovéchalos para derrotar al rival.

Algunas de las canciones que encontrarás en GH On Tour son:

OK Go - Do What You Want
Blink 182 - All The Small Things
No Doubt - Spiderwebs
Jet - Are You Gonna Be My Girl
Twisted Sister - We're Not Gonna Take it
Smash Mouth - All Star
Nirvana - Breed
Rick Springfield - Jesse's Girl
Pat Benatar - Hit Me With Your Best Shoot
Maroon 5 - This Love

Descubre los secretos de la gira

Acompaña a **Axel** -el personaje principal de esta historia y partícipe de las pasadas entregas- en su nueva carrera musical; conforme logres avances obtendrás nuevas guitarras Gibson, cinco diferentes escenarios y seis personajes para elegir, de los cuales dos son exclusivos para **Guitar Hero On Tour**. En el modo de historia (Carrera), la esencia es la misma: armar tu banda y lograr el estrellato, primero iniciarás tocando en sitios que darían pena, pero si tu habilidad y popularidad aumentan, lograrás llenos absolutos en los mejores sitios. Si lo prefieres, elige la rola que más te gusta y rompe los récords en Quick Play. Eres una banda que se dedica a tocar covers, por ahora, pero cada una de tus interpretaciones contará con canciones que cobraron gran popularidad en tiempos diferentes, con grupos como Nirvana, OK Go y No Doubt. Obviamente las pistas están en audio digital, así que escucharás cada acorde y voz como si fuera tu reproductor de música real.



En el caso de la versión portátil, se incluye lo que ves en la imagen, así podrás personalizar tu juego con las diferentes calcomanías. El *Guitar Grip* es sin duda uno de los accesorios más revolucionarios que se han visto en un portátil, en cuanto lo juegues, sabrás a lo que nos referimos.

Tres guitarras son mejor que dos

Al inicio de la carrera, iniciarás con Joe Perry y posteriormente podrás activar a Brad Whitford y Tom Hamilton, dejando un total de dos guitarras y un bajo. Así, tal como lo esperabas, podrás participar con tus amigos utilizando a alguno de estos héroes del escenario, creando así una nueva experiencia de juego en la historia de **Guitar Hero**. El juego está siendo desarrollado en conjunto con las ideas de Aerosmith, concentrándose en los aspectos más climáticos de la banda y ofreciendo así una intensa carga de emociones que quieren transmitir a los fans. De hecho, tal como ocurrió con Tom Morello, Slash y Bret Michaels en la pasada entrega (**Guitar Hero III**), aquí los miembros de Aerosmith tuvieron sus propias participaciones en Motion Capture para recrear sus movimientos; incluso algunas de las pistas musicales fueron grabadas nuevamente para darle un enfoque fresco al juego.



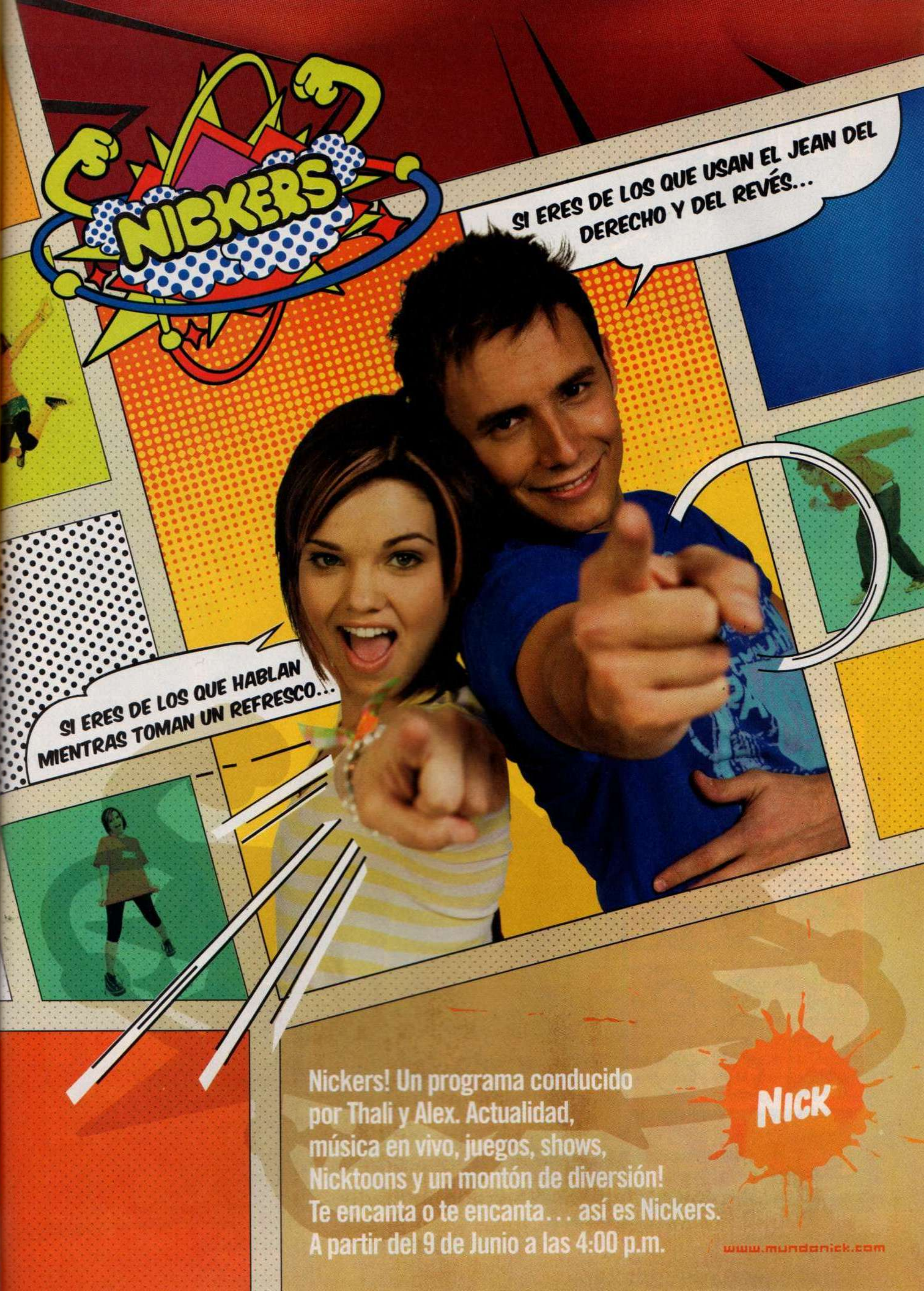
Guitar Hero: Aerosmith vendrá acompañado de un paquete especial que incluye una guitarra con detalles alusivos a la banda, un libro especial de la gira de Aerosmith, calcomanías, un *strap* para la guitarra, un llavero y por supuesto el juego. También podrás adquirir el *software* de manera independiente si así lo prefieres. ¿Estás listo para rockear?

Algunas de las canciones que encontrarás en Guitar Hero: Aerosmith son:

Nipmuc High School
Mott the Hoople - All the Young Dudes
Cheap Trick - Dream Police
Aerosmith - Make it
Aerosmith - Uncle Salty
Aerosmith - Draw the Line

Max's Kansas City
Joan Jett - I Hate Myself for Loving You
The Kinks - All Day and All of the Night
Aerosmith - Movin' Out
Aerosmith - No Surprize
Aerosmith - Sweet Emotion

The Orpheum
The Clash - Complete Control
New York Dolls - Personality Crisis
Aerosmith - Livin' on the Edge
Aerosmith - Rag Doll
Aerosmith - Love in an Elevator


NICKERS
SI ERES DE LOS QUE USAN EL JEAN DEL DERECHO Y DEL REVÉS...
SI ERES DE LOS QUE HABLAN MIENTRAS TOMAN UN REFRESCO...
Nickers! Un programa conducido por Thali y Alex. Actualidad, música en vivo, juegos, shows, Nicktoons y un montón de diversión!
Te encanta o te encanta... así es Nickers.
A partir del 9 de Junio a las 4:00 p.m.
NICK
www.mundonick.com

IRON MAN

SÓLO EXISTE UNA PERSONA CAPAZ DE SALVAR AL MUNDO CON UNA SOLA MANO... IRON MAN

Es toda una tradición que cuando aparezca una película basada en algún personaje famoso, también lo haga el videojuego oficial, por lo que en esta ocasión tenemos **Iron Man**, título que nos muestra los mismos hechos que presenciamos en la pantalla grande, pero desde la perspectiva de nuestros Wii y Nintendo DS para ofrecernos algo más que sólo un artículo de la mercadotecnia.

A MARCAR UN NUEVO COMIENZO

Por lo regular los juegos que tienen como pretexto el estreno de una nueva película no son para nada destacables (aunque hay excepciones como **Golden Eye 007** para Nintendo 64), esto la gente de Sega lo sabe muy bien, por lo que para Iron Man han tratado de crear un juego donde se retome lo mejor de la cinta, es decir, utilizar sólo las partes interesantes del argumento, de tal forma que cuando lo juegues, no te aburras pasando misiones de relleno, aquí todo será acción, como lo merece un personaje como **Iron Man**.





Comencemos por hablar de la versión para Wii, se trata de un juego de acción en tercera persona, donde como puedes adivinar deberás cumplir ciertos objetivos para completar cada una de las misiones que te esperan, pero lo interesante de todo esto, es que tienes una libertad total de movimiento, es decir, no es un título lineal donde desde un principio sepas qué hacer o dónde está el final, no, vas a tener que explorar todos los escenarios muy bien para completar cada objetivo en tu lista.







LAS ESCENAS DE ACCIÓN AÉREA SON DE LO MEJOR DEL JUEGO, EXIGEN MUCHA CONCENTRACIÓN.

TODO EL PODER A TU SERVICIO

Los stages son enormes y con varios peligros, pero obvio no irás a la guerra sin fusil, contarás con tu traje de acero que te protegerá de muchos ataques, al mismo tiempo que te da la facilidad de volar, por lo que desplazarte no te va a costar mucho trabajo, pero claro está que no vas a estar solo, habrá decenas de enemigos ansiosos por derrumbarte, así que para continuar tranquilamente vas a tener que derrotarlos.

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **A2m**
Categoría: **Acción**





Tienes varios tipos de ataques, los clásicos puñetazos no pueden quedar fuera, serán la forma básica de deshacerte de los rivales, pero si quieres darte un lujo extra, puedes usar misiles o incluso utilizar los objetos que se encuentren alrededor para terminarlos sin problemas. Todo dependerá de la situación a la que te estés enfrentando, por ejemplo, si son enemigos con rango corto de alcance, lo mejor será elevarte para dañarlos, en cambio si pueden dispararte de lejos, no habrá nada mejor que ponerte a su nivel y acabarlos.



Una aventura para llevar a todos lados

Pasando a lo que es la versión de Nintendo DS la perspectiva se ha cambiado, aquí nos encontramos con un juego de vista superior, pero no por eso la calidad se ve afectada, es muy bueno, sobre todo porque se ha dado peso a la capacidad de **Iron Man** de volar, por lo que debes moverte rápidamente usando ese movimiento al mismo tiempo que disparas para poder vencer a tus enemigos.

Comparándolo con la versión para Wii, la acción se vio reducida, no radicalmente, pero si se nota. En Iron Man para Nintendo DS se usa más la estrategia, lo que será fundamental para cumplir nuestros objetivos.

Un juego de acero

Iron Man es un buen juego tanto para Nintendo DS como para Wii, el hecho de que haya sido Sega la encargada de desarrollarlo y no otra compañía más se hace notar en cada misión, realmente te olvidas de que es un título basado en una cinta y sólo te dedicas a disfrutarlo.



PARA LA VERSIÓN DE NDS CONTARÁS CON UN RADAR EN LA PARTE INFERIOR DEL SISTEMA QUE TE PERMITE DETERMINAR LA UBICACIÓN DE TUS ENEMIGOS.

Un héroe diferente

- Dentro de la armadura de **Iron Man** se encuentra Anthony Stark, quien es el heredero de Industrias Stark, lo que le permite tener los recursos para construir su traje especial para hacer frente a los terroristas.
- Este héroe creado por **Stan Lee** y publicado por la firmade comics **Marvel** hizo su primera aparición en público en 1963.
- En cuanto a la televisión, la primera vez que participó en un programa fue en 1981 dentro de una serie donde compartia el rol protagónico con otros héroes de **Marvel**.

Los Expertos Comentan...



MASTER

Con estos juegos siempre existe una sensación de escepticismo en el aire, pero al verlo más a detalle puedo decir que es bueno, no al nivel de obras como **Metroid Prime** o **Mario Galaxy**, pero te mantiene muy entretenido gracias a la variedad de misiones que debes cumplir, en algunas tienes que ser muy paciente, mientras que en otra lo que requieres es atacar a todo lo que se encuentre en el lugar. Lo que más destacaría es la estructura de los escenarios, permiten que puedas usar todos tus movimientos para completarlos, lo que te hace pensar un poco además de darle emoción.



CROW

Quizá la película no haya sido el *hit* del momento (aunque las escenas de acción no les quedaron tan mal), pero su intento hicieron. En el caso del videojuego (para DS como Wii), podremos apreciar muchos aspectos del filme, además de detalles y situaciones exclusivas para la versión interactiva. El punto interesante del juego es que agregaron múltiples escenas de acción, así no tendrás espacio para aburrirte. Gráficamente en Wii no hay queja, muestra escenarios amplios y personajes estilizados. Para el caso del DS, conserva el estandar gráfico, aunque el *gameplay* no resultó tan certero.

PANTEÓN

Ghost Rider, **Iron-Man** y **Cyclops** son mis personajes favoritos de los cómics. Si te gustó la película como a mí, no puedes dejar de experimentar la emoción de controlar a **Iron-Man** en este singular título para Wii, el cual no dudo en señalar como mi mejor recomendación para este mes. Qué bueno que ya están haciendo adaptaciones de calidad de los cómics al séptimo arte, pues así podemos disfrutar de mejores videojuegos basados en dichas cintas; sólo espero que la idea que se ha mencionado de hacer una película sobre **The Avengers** sea una realidad... mientras seguiré jugando **Iron-Man**.



El control de los PROFESIONALES

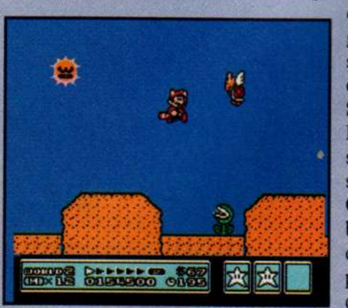
Por Axy

Los mejores de cada sistema

¡Hola, chavos! Aquí estoy de nueva cuenta listo para compartir un tema que se me hizo bastante interesante y que normalmente sólo los verdaderos videojugadores lo comentan en sus reuniones y charlas. Todos nos sorprendemos por las maravillas tecnológicas que van apareciendo conforme salen nuevos sistemas, pero por lo general nos olvidamos de los juegos que nos impactaron en su momento y que ahora muy pocos saben reconocer y apreciar. A continuación vamos a ver algunos de los más brillantes éxitos de las pasadas consolas caseras, que supieron aprovechar sus capacidades y no se quedaron como "un juego más" solamente. ¿Te acuerdas de todos o tuviste oportunidad de jugarlos? Deja por un rato en pausa tu **Super Smash Bros. Brawl** y ponte a recordar estas joyas para que comentes con tus cuates sobre cuáles fueron las mejores opciones que simplemente no podían faltar en tu colección y por qué.

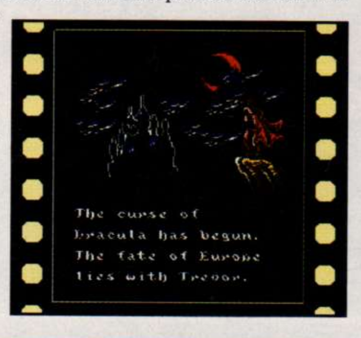
Super Mario Bros. 3 NES

Platica con quien quieras sobre juegos de NES y la mayoría de la gente no sabe ni qué es **Castlevania**, **Contra** o **Bubble Bobble**; pero seguramente te dirán que el título que más les gustó fue "*el Mario de la colita*". **Super Mario Bros. 3** no solamente llegó con la garantía de ser un juego de **Mario**, sino que aun cuando hemos conocido a **Super Mario Sunshine**, **Super Mario 64** o algunos más, **SMB3** sigue siendo uno de los favoritos de la serie por su increíble diversión y variedad. Con ocho mundos que contenían distintos tipos de ambientaciones como hielo, fuego y agua, además de muchísimos enemigos a vencer, esta increíble aventura te permitía vivir experiencias como en ningún otro título de este sistema.



Castlevania III: Dracula´s Curse NES

La estirpe **Belmont** ha combatido a las hordas del mal desde los tiempos de los 8 bits, y esta es la mejor de todas las entregas que vio el legendario NES. Esta es la primera ocasión en la que el héroe es acompañado por algún guerrero que comparte el mismo objetivo: eliminar a **Drácula**. En esta increíble y épica aventura se sacó provecho del poder del NES, logrando excelentes gráficos, buen control y una gran historia, todo aderezado con la genial música que ha caracterizado a esta saga desde sus inicios. No solamente se contentaron con crear una atmósfera llena de misticismo y escenarios variados, sino que también tuvieron cuidado en ofrecer un buen nivel de *replay value* al presentar diversas rutas para llegar al castillo. Este cartucho simplemente no puede faltar en la colección de un buen videojugador.



Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos NES

Una de las series más famosas y memorables del NES es sin duda la que narra las increíbles aventuras del **Ninja Dragon**, **Ryu Hayabusa**, de la cual la segunda entrega es la más intensa y explosiva de las tres. Además de conjugar la rápida acción y el *gameplay* con la adrenalina al 100%, **Ninja Gaiden** va desarrollando la historia de una manera emocionante con los *Cinemas Display* y la música que hicieron leyenda y convirtieron a **Ninja Gaiden** en una de las trilogías más impresionantes del mundo de los videojuegos. A pesar de que la primera y tercera partes son muy buenas, en **The Dark Sword of Chaos** se presentó un control más dinámico que lo hace sumamente recomendable y una de las mejores opciones para cualquier videojugador que desee un desafío de otro nivel. Claro está que toda la serie es recomendable al 100%.



Super Castlevania IV SNES



Konami siempre ha sabido aprovechar el potencial de cada uno de los sistemas para crear excelentes juegos como **Contra** o los de **TMNT**; cuando tuvieron la oportunidad de llevar a una de sus mejores franquicias, lo hicieron de una forma por demás espectacular. **Super Castlevania IV** narra de nueva cuenta la historia del legendario **Simon Belmont** en su lucha por derrocar al conde más carismático del entretenimiento electrónico. Además de la magnífica selección musical, **SCIV** cuenta con muchos efectos visuales que no solamente ayudan a ambientar muy bien cada escena, sino que también afectan en el *gameplay*; como ejemplo, hay partes en donde todo el escenario gira y debes de avanzar por lo que alguna vez fue pared. No cabe duda que este es uno de los más impresionantes exponentes del sistema.

The Legend of Zelda: A Link to the Past SNES



La mayoría de los fans de la franquicia legendaria de Nintendo concuerdan en que **Ocarina of Time** es la obra máxima que brilla como el oro, pero algunos de los más veteranos jugadores tienen una opinión contraria y señalan como su favorito a la aventura de SNES, **A Link to the Past**, a pesar de que reconocen la magnificencia de la versión de N64. El porqué de esta decisión es simple: **Link** no solamente viaja por un mundo, sino por dos, en donde cada pequeña cosa está muy bien cuidada y todo elemento tiene un buen nivel de detalle, desde un enemigo común, hasta cámaras que se llenan con agua poco a poco.

Chrono Trigger SNES

No hay palabras para terminar de describir esta gran obra de arte que sigue creando vibraciones en el espacio virtual. **Chrono Trigger** es una maravilla que conjuga todas las características que hacen grande a un juego: historia original, personajes inolvidables y carismáticos, grandes gráficos acordes con el sistema y una música memorable. No solamente se trata de una típica historia donde se salva al mundo y ya, sino que también debes de viajar en el tiempo para ir cambiando el curso de los eventos y crear un nuevo futuro para el planeta entero. Adicionalmente, cuenta con diversos finales dependiendo de tus acciones en el juego. Este título es simplemente perfecto...



Super Mario 64 N64

La llegada del sistema de 64 bits de Nintendo hizo época con su gran forma de crear mundos en 3D en tiempo real, y qué mejor para demostrarlo que una aventura en la que el plomero bigotón tiene que salvar el día de nuevo metiéndose en los diferentes mundos dentro de las pinturas del castillo de la princesa **Peach**. A pesar de que hemos visto muchos títulos en donde se maneja la misma temática de conseguir diversos ítems para ir abriendo nuevos sitios para explorar como **Banjo-Kazooie**, por ejemplo, ninguno ha conseguido ofrecer una experiencia tan envolvente como este juego en el que realmente cuidaron cada detalle para ofrecer una experiencia realista y fuera de todo lo que habíamos jugado anteriormente; aun comparándolo con juegos de la serie como **Super Mario Sunshine**, **Super Mario 64** sigue siendo una joya difícil de olvidar.



The Legend of Zelda: The Ocarina of Time N64

Pocas veces hemos conocido juegos tan impactantes como **The Ocarina of Time**. Nintendo quiso tomar todos los elementos y características de esta serie y llevarlos a un nuevo nivel, y lo hizo de una manera por demás formidable. Cada lugar que visitas tiene su propio encanto y puedes pasarte horas enteras explorando cada sitio sin aburrirte, pues cada uno es notable por sus buenos detalles y geniales personajes. El *gameplay* fue mejorado y su estilo ha sido utilizado en entregas posteriores dado que es muy emocionante.



Conker's Bad Fur Day N64

Finalmente tenemos una de las más increíbles aventuras que jamás hemos visto en cualquier sistema; el tierno personaje, **Conker**, sufrió uno de los cambios más notables y favorables que cualquier otro personaje de los videojuegos; en lugar de ser un héroe común que salva al mundo, él es un parrandero y vividor que lucha por obtener su propio beneficio; aunque claro que, sin saberlo, aprenderá una gran lección por las malas. No solamente está lleno de los más disparatados y desafiantes mundos, sino que además tiene uno de los mejores modos *multiplayer* que hemos podido conocer. Su originalidad lo hace un título casi obligatorio de tener.

Como podrás darte cuenta, mencionamos sólo los más notables títulos de los primeros sistemas caseros de Nintendo; todavía hay otros que merecen un reconocimiento por su excelente *gameplay*, gráficos, música y demás elementos como **Contra III: The Alien Wars**, por ejemplo; pero precisamente queremos que te juntes con tus amigos y familiares a conferenciar sobre cuáles son tus candidatos al mejor juego de cada sistema y por qué, así que organiza tu reta y ponte a platicar un rato, verás que cada uno tiene su propio punto de vista, con lo cual podrás ampliar tus horizontes. ¡Hasta la próxima!



Los juegos originales no son exclusivos de las consolas caseras, también en portátiles tenemos verdaderas joyas como Nintendogs, Boktai o Zelda: Phantom Hourglass, pero ahora toca el turno a Square Enix de demostrarnos su talento y visión con este increíble título.

Mantenerte con vida no será nada fácil, pero tienes todo para conseguirlo

En la industria de los videojuegos el innovar se vuelve cada día más complicado gracias a las tendencias extrañas que a veces se adoptan, por lo que cuando alguna compañía lo hace se le reconoce su esfuerzo, como en este caso a Square Enix, quien nos trae **The World Ends With You**, título RPG para Nintendo DS que viene a romper con los esquemas tradicionales del género, decidido a ganarse un lugar dentro de los grandes de la consola, lo cual no sería para nada extraño.







Los poderes especiales son ideales para los enfrentamientos con los jefes finales.

Un estilo que da frutos

A últimas fechas la compañía de los **Final Fantasy** ha intentado dar un nuevo *look* a sus juegos, de modo que se vuelvan mucho más atractivos para los consumidores, y muy buenos ejemplos los tenemos con el próximo **Kingdom Hearts** y con **The World Ends With You**, donde el estilo visual es muy parecido a lo que se maneja en el anime japonés... y por este aspecto, el juego tardó demasiado en llegar a nuestro continente, ya que se creía que era de esos títulos hechos sólo para japoneses, pero para fortuna de todos, por fin ha aparecido este extraordinario título.



Una semana para seguir vivo...

La historia del juego toma lugar en uno de los muchos barrios electrónicos que existen en Japón, donde un joven de nombre **Neku** recibe un extraño mensaje en el que se le invita a participar en un juego de Dioses de la Muerte (shinigamis), a lo que él acepta sin ningún inconveniente. La mecánica del juego es muy simple, tiene que resolver una misión especial durante siete días consecutivos, para lo cual se le asignará una compañera; todo parece bien, ¿no? Una de esas experiencias que te hacen sentir vivo y que rompen con la monotonía...

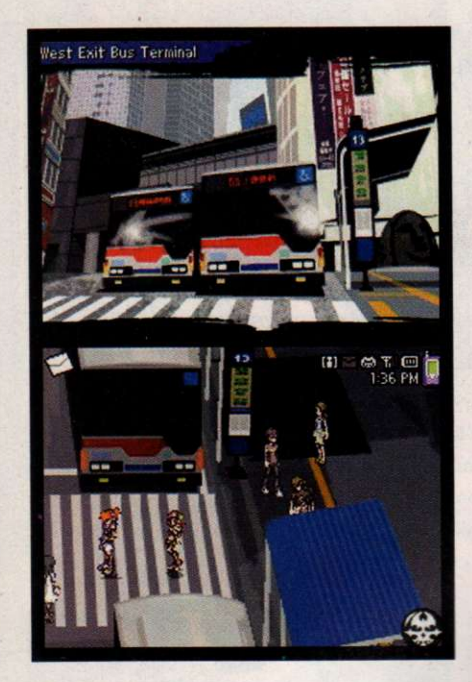


La compañera de nuestro héroe puede hacer uso de un pequeño oso para las batallas.



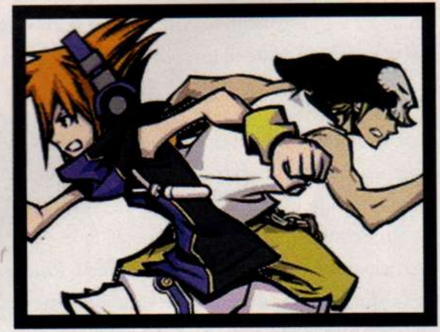


El gran "pero" que tiene el juego es que si durante alguna de las asignaciones pierdes a tu compañera o no la concluyes de manera satisfactoria, pues deberás pagar, no con dinero u objetos materiales, sino con tu vida, lo que da un toque extra de emoción al divertido *gameplay*. Como puedes notarlo, la trama es sumamente original, además de que la manera en la que te la van relatando te hace identificarte más con el protagonista.



Lleva el ritmo de la batalla

Lo más interesante de este título es su modo de juego; al ir avanzando en la ciudad te encontrarás con algunos enemigos, a los que lógicamente deberás derrotar, pero no será con hechizos mágicos o invocaciones. Para empezar te vamos a decir que controlas al mismo tiempo a tus dos personajes, cada uno en una pantalla del sistema; arriba estará tu compañera, y para poder atacar deberás seguir una secuencia de direcciones que marcarás con el Pad, como si estuvieras jugando **Guitar Hero** o **Dance Dance Revolution**; si lo haces bien, entonces ella realizará diversos ataques para terminar con sus problemas.



Mientras tanto, en la pantalla táctil vas a controlar a **Neku** mediante toques con el *Stylus*, los cuales deberás elegir como mejor te convenga de un set que previamente habrás creado. Pareciera como algo complicado controlarlos, pero lo cierto es que es bastante intuitivo, cada acción que hagas te da el tiempo perfecto para continuar con el otro personaje; algunas veces ya sabrás qué hacer sin necesidad de mirar los cursores.




Atrévete a jugar por 7 días

No tenemos ninguna duda en afirmar que es de lo mejor que podrás encontrar para el Nintendo DS, una obra de arte por donde se le mire; usa la pantalla táctil como pocas veces se ha visto, implementando un *gameplay* que te enganchará desde el primer momento. Quizá la única "queja" que se pueda tener es su carencia de juego Wi-Fi, pero no merma ni un ápice el soberbio trabajo ofrecido por Square Enix.

El mundo no termina...

- El juego apareció originalmente en Japón en julio del 2007, e inmediatamente se volvió un éxito total, obligando a sus creadores a exportarlo, por lo que ahora, a casi un año de su salida en el país del Sol Naciente, podemos disfrutar de esta joya.
- Tanto fue la aceptación del concepto mostrado por **The World Ends With You**, que poco después de su estreno se publicó una historia en manga dentro de una de las revistas más populares de animación de Japón.
- El desarrollo corre a cargo del mismo equipo creador de **Kingdom Hearts**, por lo que se encuentran demasiadas similitudes entre los personajes, sobre todo en el aspecto de **Sora** y **Neku**.



Los expertos comentan...

MASTER

Desde que supe de este juego la verdad es que no soportaba la idea de que se quedara sólo en Japón, y es que es de esas obras únicas, de las que ya no se ven mucho en estos días, pero por fortuna, la visión de la compañía de los **Final Fantasy** ha permitido que este juego salga de su país de origen y podamos disfrutarlo. Quizá suene algo exagerado, pero desde **Zelda PH** que no jugaba algo tan novedoso. Pienso que una versión para Wii sería genial, esperemos que pronto ocurra esto, lo cual no sería nada raro.



CROW

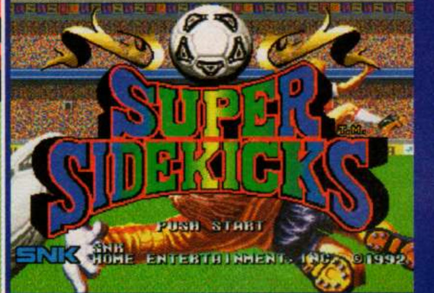
Desde el punto en que el juego está supervisado por Square, es una promesa de calidad; el diseño es totalmente estilizado (parecido a **Kingdom Hearts**, pues es el mismo equipo de desarrollo) respecto a los personajes de animación japonesa y la historia sale un poco de lo convencional. **It's a Wonderful World**, como se le conoce en Japón, es uno de los títulos más prometedores para el Nintendo DS, la forma en que coordinas a dos personajes, uno con acciones del *Stylus* y otro con secuencias a través del pad, lo convierte en un deleite para los fans de acción y ritmos.



PANTEÓN

Square Enix nos ha traído el sensacional **The World Ends with You** para Nintendo DS. Si buscas un verdadero RPG en donde encuentres características clásicas como personajes inolvidables y carismáticos, historia envolvente y emotiva, música excelente y buenos gráficos, no lo dudes y ve por esta genial opción para que comiences con una nueva aventura que deja en claro quién es quién en cuanto a RPG se refiere. El diseño de los personajes es muy bueno y como siempre, la experiencia es inolvidable, no lo dudes, esta es una apuesta segura.

ARCADIAS



Bienvenidos sean una vez más a esta sección donde recordaremos las viejas glorias de los juegos de Arcadia. Las pasadas dos ediciones les hablamos de los grandes de los juegos de pelea, The King of Fighters y Street Fighter, pero en esta ocasión toca el turno a un nuevo género, el de los deportes, mediante la serie de juegos Super Sidekicks de SNK.

¿Para dónde tiro?

El modo de juego, como ya comentamos al inicio, es sumamente sencillo, sólo usas el joystick y tres botones para controlar a tus jugadores; con estos últimos das pases y disparas a la portería, pero lo interesante del asunto es que puedes marcar un autopase, el cual es vital para burlar a tus rivales y poder ganar los encuentros.

Así comenzó la revolución que supuso **Super Sidekicks** en el mundo de las Arcadias, y lógicamente no se iba a quedar ahí, era sólo el principio, tuvo interesantes secuelas de las que te platicaremos enseguida para que lo recuerdes o conozcas.



La máxima expresión del futbol es el gol, y en este juego sabían mostrarlo muy bien.

El balón comenzó a rodar...

Actualmente en la mayoría de locales de Arcadia sólo encontramos títulos de pelea, pero hace algunos años la situación era diferente, pues existía una gran variedad de juegos para todos los gustos y uno de los que más llamaba la atención era **Super Sidekicks**, un juego de Futbol que rápidamente ganó popularidad gracias a su *gameplay* tan intuitivo, pero sobre todo sencillo de emplear, lo que permitía que cualquier persona pudiera disfrutarlo.



La variedad de equipos no era para nada tan amplia a lo que podemos ver en estos días, apenas se contaba con 12 equipos repartidos en dos grupos; cabe mencionar que desde entonces (estamos hablando de 1992) el equipo mexicano era tomado en cuenta como uno de los grandes; el resto de selecciones nacionales era: Alemania, Italia, Inglaterra, Japón, Argentina, Holanda, Brasil, Francia, Corea del Sur y Estados Unidos.

Si querías levantar la Copa, era necesario que vencieras a todos los miembros de tu equipo para después enfrentarte en una final contra el ganador del otro bloque, o sea, realmente no tenías variedad de torneos o modos de juego, pero la emoción que surgía en cada jugada lo compensaba demasiado.

Lo curioso de la primera edición del juego, era que México aparecía con un extraño uniforme con colores amarillo y rojo, el cual por fortuna desapareció a partir de la segunda edición donde tuvo el tradicional verde.

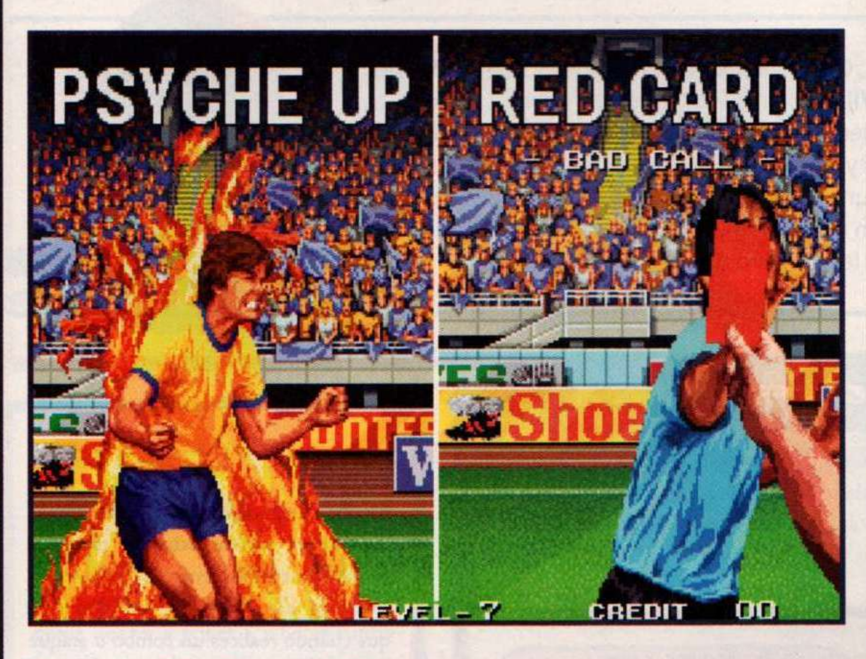




Super Sidekicks 2: The World Championship

La emoción del futbol regresó un par de años más tarde con una estupenda secuela donde se mejoraron varios aspectos en relación con el original. De entrada tenemos un mejor control, que nos da la posibilidad de realizar dribles en el momento en que mejor nos convenga. No es que antes no se pudiera, sino que no había animaciones, es decir, sólo se notaba un zig-zag, en cambio en esta versión puedes hacer que tu jugador dé giros, quiebres, hasta que marque algunas fintas dependiendo de la velocidad con que muevas el control.





Estas modificaciones permitían que disfrutaras más de los partidos, pero además de eso, para esta segunda parte se agregaron nuevos equipos además de modos de juego, en los que podías competir para ganar distintas copas por cada continente, además de participar en la Copa del Mundo.. claro que con otro nombre, pero se seguía el mismo esquema que en dicha justa.



Para todos los estilos

A diferencia de el primer juego, donde todo era muy vertical, en esta segunda parte se te permite variar el ritmo de juego, por ejemplo, puedes dar pases de primera intención hasta llegar al área contraria, permitiendo que remates de varias maneras distintas, pero si lo prefieres, puedes ser más cauteloso, pausar el juego, retener el balón y ver cuál de tus jugadores se mueve para que le mandes la pelota, lo que vuelve los juegos más estratégicos.

Otro de los factores que daban dosis de realismo a los encuentros, era que en ciertos momentos, al disparar aparecía una perspectiva de primera persona, en la cual podías controlar a placer tu tiro.





Super Sidekicks 3: The Next Glory

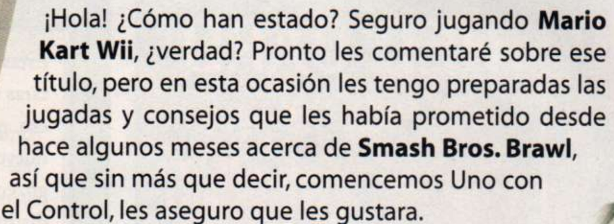
Cuando la fiebre por estos juegos parecía haber terminado, SNK sorprendió a todo el mundo lanzando en 1995 la tercera parte, que tomaba las bases de su predecesor para lograr uno de los juegos más recordados de todos los tiempos. Gráficamente se veía mucho mejor, los jugadores mostraban más y mejores cuadros de animación, que además tenían diferentes valores, lo que propiciaba jugadas llenas de dinamismo.

Había veces que podías disparar y el portero sólo desviaba el balón unos centímetros, dejando todo listo para que alguien empujara la bola, pero por azares del destino, el remate iba al poste o hacia un defensa; situaciones como ésta había decenas, lo que te hacía saltar o gritar de la emoción, más cuando jugabas con algún amigo; y es que esa era otra de las ventajas de este juego, las retas; a pesar de que salió en los años donde **Street Fighter** forjaba ya su historia, siempre podías ver esta Arcadia con varios jugadores esperando su turno.

Para el Mundial de Francia 1998, salió una versión especial titulada Neo Geo Cup 98, la cual también representó el último capítulo de la serie... sin duda una de las mejores sagas de futbol; incluso podríamos asegurar que mucho mejor que Virtua Striker de Sega, con la cual comparte el estilo. Muchos fueron los momentos que pasamos en los salones de Arcadia jugando este título, por lo que seguro muchos lo recuerdan con cariño al igual que nosotros; la buena noticia, es que pronto podremos disfrutarlo en una recopilación de hits que SNK prepara para Wii.

Uno con el control

Por **Master**



¡Hola! ¿Cómo han estado? Seguro jugando **Mario Kart Wii**, ¿verdad? Pronto les comentaré sobre ese título, pero en esta ocasión les tengo preparadas las jugadas y consejos que les había prometido desde hace algunos meses acerca de **Smash Bros. Brawl**, así que sin más que decir, comencemos Uno con el Control, les aseguro que les gustara.



Consejos básicos

Existen algunos movimientos que pueden hacerte ganar tus encuentros, pero que por desconocerlos rara vez los utilizamos; en seguida te hablaré de algunos de ellos para que puedas ponerlos en práctica en poco tiempo.

Busca el contraataque

La defensa en este juego se puede usar de varias maneras, como ya te lo enseñé en la jugada anterior, pero otra cualidad es la que te permite bloquear ataques y golpear de forma inmediata. Esto se logra midiendo bien el momento en el que tu rival te vaya a tocar: si eres preciso y pones defensa en ese momento, harás algo así como un Parry de **Street Fighter III**, permitiéndote crear un combo en ese instante.



Muchas veces tus adversarios querrán abusar de los golpes rápidos, como los que tienen **Pit**, **Sheik** o **Falco**, que si te arrinconan pareciera que estás perdido, pero no es así, ya que tienes dos maneras de salirte de ellas. La primera es presionar defensa tratando de atinar alguno de los golpes, así podrás contrarrestarlo, pero si lo que quieres es escapar, sólo presiona hacia adelante en el *Stick*, lo que quizá te va a causar algo de daño, pero lograrás colocarte a sus espaldas, dándote tiempo perfecto para conectar un smash.





Usa la velocidad

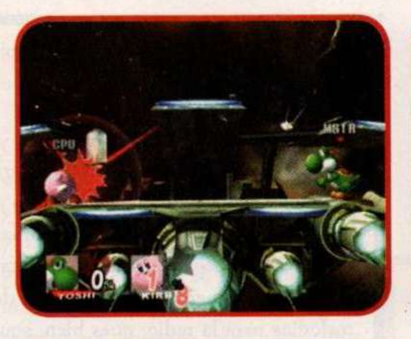
Muchos personajes, mientras esquivan, se mueven extremadamente rápido y claros ejemplos los tenemos con **Lucario** o **Pit**; en estos casos es recomendable que cuando realices un combo o ataque normal a tu enemigo, pongas defensa y retrocedas, pues así los golpes rivales no te van a tocar, pero de inmediato presiona adelante en el *Stick* para que regreses a atacarlo. Repite el movimiento las veces que sea conveniente; realmente es de mucha utilidad, ya que tu oponente se desespera al ver que no puede tocarte.



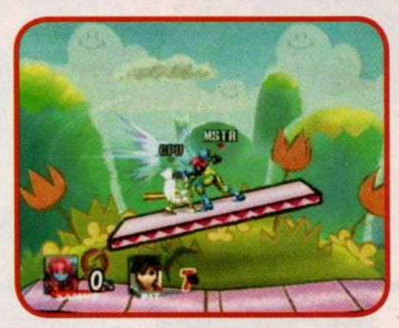


La precisión lo es todo

Los ítems en este juego son vitales... bueno, eso ya todos lo sabemos, pero el caso es que hay dos situaciones que debes manejar a la perfección para obtener una gran ventaja sobre tus rivales. Cuando te lancen un ítem, justo cuando te vaya a tocar oprime el botón A, así no sólo vas a detener su trayectoria, sino que incluso te vas a quedar con él teniendo la posibilidad de usarlo.







Si eres tú el que lo lanza, te voy a decir cómo es más fácil que tengas éxito. Salta y avienta tu objeto hacia abajo, seguramente tu enemigo va a poner defensa, pero lo que debes hacer es presionar Abajo más A para darle un golpe en ese justo instante; con esto podrás tomar de nuevo el ítem y pegarle.

Para de rebotar

Cuando ya tenemos un porcentaje de daño elevado, es obvio que cualquier golpe nos va a poner a rebotar contra los objetos del escenario, pero existe una manera de impedirlo. Justo cuando toques algún muro, oprime el botón para poner defensa, así tu personaje va a detenerse, al mismo tiempo que recuperas el control de sus movimientos y puedes atacar o colocarte en un mejor sitio impidiendo que te sigan golpeando y así puedas seguir tu jugada.





Juega con la mente

La habilidad en el campo de pelea no sólo se mide en cuanto a los movimientos que podamos realizar con el control, sino también con la manera en la que podamos hacer que el rival haga lo que nosotros queremos.





Hace algunos años te hablé de una jugada con una mina, en la que debías provocar al enemigo, pues bien, a pesar del tiempo sigue siendo una de las más efectivas. Lo único que tienes que hacer es colocar una mina de proximidad sin que tus enemigos lo noten, entonces colócate relativamente cerca de ella, lo suficiente para que no te dañe; ahora comienza a marcar burlas con las direcciones del Pad, es más, puedes decir cosas como "vengan por mí", lo que por lógica hará que tus rivales corran a darte un golpe sin saber que una mina los espera. Si piensas que no es muy útil... Crow piensa lo contrario, ¡ja, ja ,ja!; digamos que ya nunca caerá en provocaciones.

Otra técnica de confusión es que cuando te eleven, o estés rebotando, finjas no tener control sobre tu personaje, para que cuando tu contrario se prepare a recibirte con un golpe, puedas anticiparte y atacarlo.

Esto parece que no marcará la diferencia, pero en realidad es bastante útil cuando la pelea se encuentra pareja.





Conoce mejor a tus personajes

Super Smash Bros. Brawl está lleno de detalles curiosos, pero hay algunos que no son tan fáciles de descubrir, como los que te voy a comentar enseguida, y que aunque no repercuten directamente en los encuentros, sí los vuelven más divertidos.

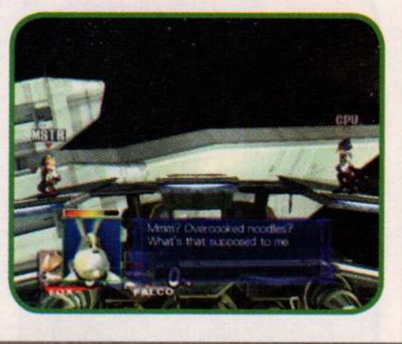
¡Snake!...¡Snaaaaaaaake!

Cuando juegues en el stage de **Metal Gear**, selecciona a **Snake**, ahora, comienza a presionar abajo en el Pad (usando un control de Cubo), así nuestro héroe va a recibir una llamada del **Coronel Campbell**, quien le contará interesantes y graciosos datos acerca de sus oponentes, aunque también puede aparecer **Otacon** o... bueno, checa lo que dice con cada uno de los personajes del juego; algunos diálogos son para morirse de la risa, como el que se muestra cuando combates con **Luigi**.



En el espacio... ¡sí pueden escucharte!

Cuando estés jugando con **Fox** en el escenario de la serie, presiona igual abajo varias veces en el Pad, así se va a comunicar con los miembros de su equipo, quienes te darán algunos consejos. Los diálogos varían según el personaje que enfrentes, pero entre los mejores tenemos el de **Star Wolf**.



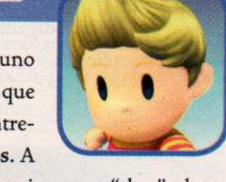
A la luz de la luna...

En el juego de **Animal Crossing** para Nintendo GameCube, si jugabas a las 9 de la noche durante los sábados, podías presenciar cómo **K.K.** tocaba su guitarra, lo que aumentaba tu colección de melodías para la radio; pues bien, aquí ocurre algo similar si eliges pelear en Smash Ville en el mismo horario, ya que también aparecerá **K.K.**, dando una especie de miniconcierto para ambientar tu combate.



Es momento de darte algunas jugadas para personajes en específico, por obvias razones no podré darte de todos, pero lo haré en siguientes números.

Lucas



Este personaje es uno de los mejores que trae esta nueva entrega de **Smash Bros.** A primera vista pareciera un "clon" de **Ness**, pero lo cierto es que tiene nuevos movimientos que lo vuelven bastante letal; a continuación te mostraré un par de buenas jugadas con él.

Recuerda que puedes usar estas jugadas como base para crear algunas nuevas, no limites tu imaginación, prueba todo lo que quieras para tus creaciones.

Comienza corriendo hacia donde esté tu rival, presiona A para que lo eleves un poco; no importa si no le habías pegado antes, va a alzarse. Ahora presiona Arriba y A un par de veces para que gane altura, cuando vaya cayendo conecta un Smash hacia Arriba, con esto tal vez puedas sacarlo de la plataforma, pero si no es así, salta y pégale hacia Arriba con A para terminar con sus posibilidades.





Pit



Este personaje me encanta, es muy rápido y sus golpes demasiado fuertes, sin contar que su regreso es casi infalible debido a que puede volar; además, si le sumas que puede hacer jugadas como éstas, te das cuenta que es un peleador perfecto.

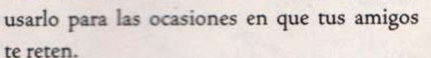
Cerca del rival usa Adelante y A, con esto vas a aventarlo; de inmediato corre y presiona A, ahora calcula el momento y marca un Smash hacia Arriba, vuela, y al estar cerca de él, presiona Abajo más A, con lo que se elevará un poco más; ahora, antes de que caiga, repite el último movimiento, para posteriormente dejarlo fuera con un Smash hacia cualquier dirección. Si no llegara a salir, vuela y junto a tu rival dale cualquier golpe para que no regrese.



Una jugada muy buena con **Pit** es la siguiente: corre directo a tu rival como si fueras a golpearlo, pero poco antes presiona defensa y mueve el *Stick* hacia atrás. Con esto evitarás el contacto con tu adversario, lo que hará que él quiera atacarte, pero por lógica le pegará al aire, dejando todo a tu voluntad; puedes marcar desde un Smash, o Adelante y B para aumentar su daño.







Ike

Directo de **Fire Emblem** para Wii tenemos a este peleador que la verdad es uno de los más poderosos del juego; un combo simple puede inclinar las cosas hacia su favor, por lo que es vital que aprendas a usarlo para las ocasiones en que tus amigos te reten.

Eleva a tu enemigo con un Smash o con el poder del botón B, ahora, da la vuelta y oprime Arriba más B, con esto vas a mandar lejos a tu rival; corre y presiona B para recibirlo; mientras más tiempo lo dejes oprimido mayor será el porcentaje de daño que causes; para terminar sólo salta y usa un Smash.



Esta técnica te permite librarte de un enemigo en poco tiempo; corre oprimiendo A un par de veces, de forma que acerques a tu rival hacia alguna de las orillas del escenario; ahora presiona B para que mandes tu ataque de hielo, hazlo estallar justo donde tu enemigo esté volando, así no podrá hacer nada y caerá irremediablemente perdiendo una vida y dándote ventaja.



Sheik



Es de mis personajes favoritos desde la versión de Cubo; su fuerza y velocidad la vuelven letal, sobre todo en espacios amplios, donde podrás poner a prueba el siguiente combo, que te puede ahorrar muchos problemas sabiéndolo conectar.

Salta y antes de caer presiona Adelante más A; sin perder el tiempo, dale una patada oprimiendo Adelante y A, ahora usa un Smash hacia Arriba, salta y utiliza las patadas hacia Arriba para sacarlo del escenario.





Ness



El niño del yo-yo no ha tenido grandes cambios en sus movimientos, pero gracias a los ajustes de movilidad, puede hacer jugadas muy efectivas, y para muestra te he preparado una con él, que es de los personajes que mejor domino.



Quema a tu oponente usando Adelante más B, antes de que se libere corre y con A dale algunas descargas psíquicas, ahora oprime Arriba y A; cuando tu rival caiga dale un Smash hacia Arriba, salta y pégale con A y casi de forma simultánea usa un Smash para terminar la jugada y conseguir un punto.

Pikachu



Este **Pokémon** sigue siendo de los más veloces del juego, lo que permite que haga jugadas espectaculares; de dos golpes te puede mandar a volar y rematarte con un especial, lo cual lo hace un oponente de cuidado.

Salta y presiona Adelante y A para que electrocutes a tu rival, sin pensarlo mucho dale unas patadas, corre y elévalo con Arriba y A, después usa un Smash hacia Arriba, salta y marca Abajo más B; sin caer repite el mismo movimiento, aunque seguro que una tercera vez no será necesaria.

Link



Aunque le quitaron un poco de fuerza a sus ataques, el héroe del tiempo sigue siendo uno de los peleadores más efectivos del juego, sobre todo cuando usa su Final Smash, como en esta jugada que te enseñaré.

Una vez que tengas el Final Smash, saca una bomba y lánzala a tu rival, cuando haga contacto corre y presiona A, da la vuelta y antes de que caiga oprime Arriba más A, ahora salta y sin pensarlo dos veces aprieta B para conectar el Final Smash; lógicamente con esto le restas fácil una vida a tu rival.



Ahora, quisiera cambiar de tema y hablar un poco de la famosa "Guerra de Consolas", la cual ya lleva más de un año de haber comenzado.

La creatividad como arma secreta

Al iniciar la guerra de consolas, las distintas compañías mostraron de qué manera la encararían; la "competencia" de la Gran N lo tenía todo muy claro, su estrategia sería la misma, un buen nivel técnico y juegos con cinemas cada cinco minutos (qué se puede esperar si no han cambiado su control en tres generaciones), por lo que según ellos nada les podría salir mal, era una fórmula probada, implantar modas, apoyarlas con mercadotecnia y listo, sus consolas se venderían, o eso era lo que pensaban.

Por su parte, Nintendo decidió tomar otro camino, o más bien continuarlo, el de la innovación, que como todos sabemos se plasmó en un control muy especial; pero no sólo ha sido eso, sino que lo ha aprovechado para que podamos disfrutar de juegos que en otras consolas por mucho poder técnico que tengan, no pueden soportar; me refiero a obras como **Mario Galaxy**, **Metroid Prime** o **Mario Strikers**, que con ideas novedosas han logrado posicionar al Wii como la consola más vendida de la actualidad.

Me gusta pensar que todo esto se debe a que los jugadores estén teniendo un cambio en su mentalidad, que han dejado de lado los títulos repetitivos por las ideas frescas, que ya no les importa el conteo de polígonos o la velocidad del procesador, sino que simplemente quieren divertirse, pasar un rato agradable ya sea solo o con los amigos, y eso es lo que se está logrando con Wii, una consola que demuestra que esta industria estaba carente de ideas, pero que por fortuna siempre contará con Nintendo para recordarnos lo verdaderamente importante, la innovación y la diversión, y que la tecnología debe apoyar las grandes ideas y no seguir tendencias extrañas que tan comunes son en estos días.

Espero que hayas disfrutado este mes de Uno con el Control. No dudes en mandarme todos tus comentarios, quejas y sugerencias a mi dirección de correo electrónico: juang@clubnintendomx.com Claro que también espero tus jugadas tanto de **Super Smash Bros. Brawl**, como de los juegos que ustedes decidan. Por lo pronto te deseo un gran mes, dándote un consejo general para todos tus títulos: antes de conectar una gran jugada, siempre crea un movimiento de engaño, en el que tu rival crea que está escapando, pero en realidad está quedando donde tú lo quieres. ¡Hasta pronto!





EL ARTE LEGENDARIO DE ŌKAMI

Muchos jugadores casuales son atraídos por los gráficos deslumbrantes e imágenes apegadas a la realidad, pero no se necesita tal derroche visual para deleitarte la pupila; un ejemplo de sencillez y estilo de diseño es el que muestra Okami, una sutil prueba del arte japonés.




Capcom tomó como base las ilustraciones que vimos en el PS2, para luego darles un retoque especial que luce más estilizado y detallado. ¿Qué opinas de Okami?



El diseño de los personajes es del tipo caricatura, con cuerpos que salen de las proporciones naturales y con prendas que retoman de los elementos orientales.


Todos los enemigos y aliados fueron extraídos de las leyendas de la cultura Japonesa.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de junio



Pepe: **Mario Kart** es uno de los juegos más esperados para Wii, de eso nadie tiene ninguna duda, la fama que lo precede lo colocan como uno de los fuertes para la consola. Desde su salida no puedo parar de jugarlo, lo tiene todo, emoción, diversión, reto, bueno, no le falta nada; y si le agregas que se puede jugar en Wi-Fi, simplemente estamos ante un título excelente. Las pistas son de lo más variado, tiene desde algunas clásicas como el parque de **Donkey Kong** de la versión de Nintendo 64, hasta un nuevo recorrido arco· íris que seguro te dejará sorprendido por lo bien elaborado que está. No dudo en recomendarlo, es diversión garantizada en cada vuelta.

Gus: Como pasa el tiempo cuando se juega **Mario Kart**, y es que esta edición para Wii ha sido de las mejor cuidadas de la franquicia, comenzando por su sistema de juego Wi-Fi, en el cual las carreras nunca se detendrán, no importa que a la mitad de los competidores se le vaya la luz, siempre se contarán con nuevos pilotos para que sigan con la competencia, lo que permite que te quedes por horas, sin contar que nunca sufres de fallas en la comunicación con los otros sistemas.

Toño: Nada como reunirse con los amigos a jugar Nintendo, y qué mejor que sea con un gran título como lo es **Mario Kart Wii**. Tiene tantos detalles que es imposible mencionarlos todos, pero de entrada lo que más me gusta es la posibilidad que nos brinda de usar diferentes tipos de controles, desde Nintendo GameCube hasta de Consola Virtual. Pero el que en mi opinión se lleva las palmas es el Wiimote acompañado del volante, que hacen de este juego una experiencia totalmente nueva.

Mario Kart Wii
Salida: 27/04/08







Wii Fit
Salida: 19/05/08

Hugo: Nada para ponerse en forma de manera tan divertida que con Wii Fit. Este juego demmuestra que aún quedan muchas maneras de explotar no sólo la consola, sino las posibilidades de entretenimiento. En el, gracias a la Balance Board, puedes realizar diversos movimientos con todo tu cuerpo que te permitirán completar distintos minijuegos al estilo de **Wario Ware**; esperamos verla pronto en otro tipo de juegos.



Cross Words DS
Salida: 05/05/08



Frank: Siempre he disfrutado de resolver crucigramas, pero nunca había sido tan padre como ahora con el Nintendo DS, gracias al sistema podemos equivocarnos cuantas veces queramos... o no queramos, y no pasará nada, tan fácil será borrar como volver a escribir. No es uno de los mejores juegos del sistema, pero sí es un respiro para los viajes o las largas filas donde no tienes mucho tiempo para jugar **Zelda** o **Castlevania**.

Master: Desde Polarium que no veía un juego tan curioso; en **Cross WorDS** debes resolver crucigramas tal cual lo hicieran tus papás hace años en los periódicos, pero con la ventaja de que si cometes un error, puedes volver a comenzar sin que te tardes borrando tus notas. Para que puedas pasar un gran rato se han elegido más de 1000 ejercicios para diferentes tipos de jugadores, es decir, que si tú ya tienes experiencia te puedes ir directo con los más complicados, mientras que si eres un principiante, puedes ir poco a poco, por lo que nunca te vas a aburrir. Pareciera un juego sin fuerza, pero es bastante entretenido para los ratos libres que tenemos.

Panteón: Definitivamente **Cross WorDS** no será el juego del año, es más, ni del mes, pero gracias a la gran cantidad de crucigramas que incluye, te permite pasar mucho tiempo entretenido mientras estás atorado en el tráfico; realmente es bueno, simple pero divertido. Quizá lo único que me hubiera gustado que se pemitiera, sería la descarga de nuevos problema mediante el servicio Wi-Fi, pero no es algo tan relevante.

BATTLE OF THE BANDS

¡SIENTE LA MÚSICA!

© 2008 THQ

Todos hemos estado al menos una vez en una polémica acerca de qué género musical es mejor que otro; es muy sano defender los gustos musicales de cada quien, siempre y cuando haya respeto entre los participantes, obviamente; pero siempre es divertido brindarle un toque más dinámico e interactivo al asunto para darle sabor a la situación; por esta razón te recomendamos que conozcas Battle of the Bands, un juego bastante interesante para tu Nintendo Wii con el que podrás pasar horas y horas demostrando el porqué es mejor tu música favorita.



¿De qué se trata?

No podríamos decir que este juego tiene una gran historia, más bien es un pretexto para ser aderezado; en **Battle of the Bands** eliges a uno de once grupos que deben detener al malvado **Mr. Hong** y tomar control de la ciudad de New Cadenza... así es, simple y sencillamente es una trama "x" para que el modo de un jugador sea un poco más interesante, pero el concepto es en realidad lo que importa, así que vamos a ver de qué se trata. La idea reside directamente en el cambio de música, pues quien vaya ganando define el estilo en el que se esté tocando cada pieza; como podrás darte cuenta, no difiere mucho de los juegos de ritmos clásicos, pero el mantener el género musical de tu oponente opacado con el tuyo es lo que hace tan dinámica y divertida a esta propuesta de THQ.





¿Cómo se juega?

Jugar **BotB** es muy simple y no necesitarás de un control especial ni nada por el estilo; las notas van a ir pasando de abajo hacia arriba y tú deberás de seguirlas con ademanes realizando con el Remote del Wii. También hay castigos que podrás enviarle a tu oponente como electrificar el tablero del otro jugador, encoger sus notas o girarlas para confundirlo. Afortunadamente, podrás devolver el efecto o al menos evitar que te dañe al realizar una secuencia de botones; el chiste es que mantengas el mayor tiempo posible tu estilo musical y opaques el de tu adversario.

Compañía: **THQ**
Desarrollador: **Planet Moon Studios**
Categoría: **Ritmos**

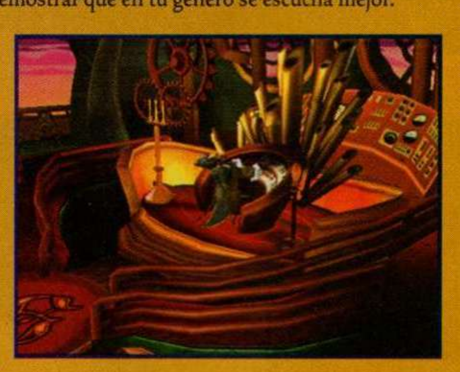






¡Vaya mezcolanza!

Battle of the Bands contiene 30 de las más populares canciones clásicas de las últimas cuatro décadas; cada una ha sido grabada en uno de los cinco estilos distintos de música (rock, funk/hip-hop, country, latino y banda de guerra); así que viéndolo desde ese punto de vista, tienes 150 pistas variadas, pues con cada estilo cambia mucho la forma de escuchar las canciones. Es curioso que de entrada odies escuchar una canción que te gusta con un ritmo que no te agrada; pero esa es exactamente la intención de **Battle of the Bands**: evitar que alguien más cambie el estilo de tus canciones y demostrar que en tu género se escucha mejor.



Versus

Muchos juegos de ritmos son divertidos aun si los juegas tú solo, pero **Battle of the Bands** es más agradable y dinámico al jugarlo en contra de un familiar o amigo; ciertamente esto se debe a que la competencia es mucho más reñida cuando se trata de otra persona con gustos específicos que un oponente del CPU que va a reaccionar de acuerdo con el AI del juego. Títulos como **Guitar Hero** o **Dance Dance Revolution** pueden ser entretenidos cuando juegas en modo de un jugador e inclusive hay personas a quienes no les agrada jugar dobles; por esta razón, **Battle of the Bands** tiene una dualidad en su concepto, pues su fuerte es la competencia.





Recomendable a medias

Battle of the Bands es un título recomendable para los fans de los juegos de ritmos, pero sí te llega a cansar después de un rato de jugarlo, especialmente si lo haces tú solo. Si los títulos de este tipo no son lo tuyo, mejor ve por alguna otra opción, pues **BotB** es divertido, pero le falta un poco de solidez a su *gameplay*; podríamos decir que es un juego que no se puede tomar tan en serio dentro de su género. De todos modos, si tienes oportunidad de conocerlo, no desaproveches la ocasión; igual y es exactamente el título que te introduzca a los videojuegos musicales.



Recomendaciones para los fans

Guitar Hero III: Legends of Rock
Esta es la mayor de las opciones de guitarra a la fecha; jugarlo una vez es amarlo para toda la vida. ¡A tocar se ha dicho!

Jam Sessions
Si quieres algo un poco más profesional y andas fuera de casa, no dudes en conocer esta opción que es como traer una guitarra en tu NDS.

Dance Dance Revolution
Así sea para divertirte bailando o para bajar esos kilitos de más, **Dance Dance Revolution** es una excelente opción y el original juego de baile.



LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Parece que está de moda sacar juegos musicales, Guitar Hero para Wii, Dance Dance Revolution, pronto veremos Rock Band, en fin, lo bueno de todo esto es que los títulos son que uno proponen algo distinto, lo que no lo vuelve monótono. Battle of the Bands es muy divetido, las canciones son peegajosas, pero su punto fuerte puede ser su debilidad... suena raro, pero lo que ocurre, es que al jugarse con el Wiimote, pueden disfrutarlo sin periféricos, pero esto puede ser molesto para algunos fans que están acostumbrados a usar guitarras y tapetes.



CROW

Ahora que la revolución de los juegos musicales y de ritmo se ha propagado por todo el mundo de los videojuegos, ya casi todas las compañías quieren desarrollar algo de este género para sacar provecho, algunos lo hacen bien, otros no tanto. En el caso de **Battle of the Bands** (TQH), la cantidad de canciones le da un bonus adicional, pues cuenta con temas populares, casi al grado de **Guitar Hero III: Legends of Rock** o **Rock Band**. Aquí, la diferencia radica en que no necesitarás de un accesorio adicional para jugar, sino que los mismos mandos del Wii serán tus instrumentos.

PANTEÓN

Los juegos de ritmos nunca han sido mi fuerte, pero sí los disfruto plenamente y me divierto muchísimo cuando los juego; por lo que ahora que llega a nuestras manos **Battle of the Bands**, simplemente no lo podía dejar de jugar. Me pareció una propuesta bastante interesante que vale la pena que lo conozcas; con un par de canciones que te avientes, quedarás prendado de su buen e interesante *gameplay*. El detalle que sigue sin convencerme es la idea de combinar las canciones y géneros, pues en lo personal casi no me agrada este tipo de adaptaciones, pero es una buena idea.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

Programa videojuegos: Haz de tu pasatiempo favorito un estilo de vida...

Debido a que nuestra entrega anterior de esta sección -en la cual conversamos con Iván Díaz, programador de videojuegos de Digital Media- causó mucho interés en nuestros lectores, en esta ocasión nos lanzamos a conocer otra opción para que hagas de tu pasatiempo favorito un verdadero estilo de vida, ya que lo que hace unos años era un sueño totalmente lejano, hoy día es una realidad: una carrera universitaria que te enseña cómo crear y programar videojuegos... ¿te imaginas?... ¡pues deja de hacerlo y ponte a estudiar!

En agosto del 2007, el Tecnológico de Monterrey Campus Estado de México lanzó la licenciatura en Animación y Arte Digital, la cual no sólo te da las bases teórico-prácticas de cómo diseñar, animar, programar y desarrollar un videojuego, sino que también te vincula con las empresas más importantes dentro de la industria, abriendo un panorama sin precedente para la juventud mexicana, ávida de incursionar en un campo que, hasta hace poco, era impensable para nuestro país.

Los micrófonos de Club Nintendo conversaron con Adriana Facha Madrigal, directora de la carrera de Animación y Arte Digital y, por supuesto, videojugadora de corazón.

"La tarea para mañana es: ¡Terminar **Mario Galaxy**!"

"La licenciatura es nueva -dice Adriana Facha-; se abrió apenas en agosto del 2007 y muchos la han llamado "la carrera del futuro", ya que es la primera licenciatura donde se combina el arte con la tecnología, ya que para poder crear un videojuego se deben conjugar los últimos avances tecnológicos con conocimientos de arte, ya que un buen videojuego no puede ser atractivo si no lleva implícitas ambas partes". Y para muestra, un botón: el titulo de **Okami** de Konami (Wii, PlaySation 2) es un juego que mezcla gráficos *"cell shading"* con arte conceptual japonés y que se ha ganado las palmas por su idea tan original.

"En esta carrera -continúa Adriana- lo que se busca es fomentar esa parte artística en los alumnos, es por ello que se imparten clases donde se aplica el dibujo, la pintura, la escultura para crear stop motion y modelado de personajes en 3D; se enseña también música, que es parte importante de un videojuego, es decir, se integra en el alumno el mundo del arte y se le complementa con la tecnología; el resultado en un videojuego es muy completo".

CN: ¿Concretamente, qué materias se imparten en esta carrera?

Adriana Facha: Se llevan materias como técnicas de representación; dibujo artístico, que da una muy buena base para el desarrollo de personajes; talleres de escultura, para el desarrollo de la tridimensionalidad en personas y objetos; materias de audio y sonido; talleres de exploración plástica, etcétera. Y ya en la parte tecnológica, impartimos materias en programación básica empezando con tecnología Java, hasta llegar a lenguajes más elaborados y profesionales como es el *software*, que se utilizan en los videojuegos de hoy en día.

CN: ¿De dónde surge la idea de crear una carrera enfocada al desarrollo y programación de videojuegos?

AF: En el TEC de Monterrey no es nuevo, ya que desde hace diez años se ha contemplado la idea, y de hecho surge directamente de la carrera de Ingeniería en Tecnologías Computacionales, y con el tiempo se ha venido actualizando a los profesores, y al ser una especialización, se combinó con el arte. Además de que en el desarrollo para la creación de esta carrera se involucró directamente al alumno con el académico. Aproximadamente hace tres años se empezó a construir esta carrera a nivel sistema, es decir, en toda la República Mexicana.

El perfil que debe cubrir un aspirante está plenamente identificado: un videojugador que haya desarrollado sus dos hemisferios cerebrales, que tenga un equilibrio entre el dominio de las áreas científico-matemáti-

cas, por las materias de programación que llevan durante muchos semestres y las del arte, que son básicas para el desarrollo. "Son chicos -asegura la académica- que deben desarrollar sus habilidades manuales y el gusto por las matemáticas".

OK, ya me gradué; ¿y luego...?

En los últimos semestres se comienza a dar una especialización más cargada hacia el área de la tecnología para el desarrollo de motores gráficos, modelados en 3D, entornos, efectos especiales, etcétera, es decir, las bases en las cuales se construye cualquier videojuego; sin embargo, el producto no es trabajo de una sola persona, ya que la otra mitad del camino es para la especialización en la parte "artística": dirección, guión, música, personajes, situaciones, etc. "Los dos últimos semestres -comenta Facha- los alumnos deben desarrollar su 'proyecto integrador' a lo largo de un año, es decir, la presentación de un videojuego o la creación de herramientas para diversos efectos especiales para cine o TV, ya que esta carrera te permite especializarte también en crear efectos especiales para esta área".

El TEC se preocupa por que sus egresados tengan un contacto directo con las empresas que producen cine, TV y obviamente videojuegos, como lo son Micrsoft, Ubisoft y Electronic Arts: "Incluso tenemos convenios con estas empresas -comenta la directora de la carrera- para que desde el cuarto semestre los alumnos trabajen como becarios allí, además que Televisa Digital ya comenzó a solicitar egresados para desarrollar varios proyectos que tiene en mente".

FIFA, el mejor juego

"Para mí –afirma Adriana-, una de las franquicias mejor desarrolladas en cuanto a nivel de dificultad y arte es **FIFA**, de EA, ya que le han puesto mucho empeño año con año para lograr el realismo que hoy en día se puede apreciar en el juego en detalles como las camisetas de los jugadores, las expresiones en sus rostros, que es un trabajo de un nivel elevadísimo, y de hecho, en una plática que tuvimos académicos y alumnos con el director artístico de este juego, Matt Jones nos platicó de todo el trabajo que hay detrás de este juego y el tiempo que se han tardado para poder lograr tal nivel de realismo; no es fácil, pero los resultados son totalmente satisfactorios".

CN: Con todo esto, ¿podríamos pensar que algún día, México pueda estar programando juegos al nivel de las grandes desarrolladoras internacionales?

AF: Lo que tenemos en este momento en nuestro país es gran potencial creativo y artístico, y esto, aunado a la tecnología que provee el TEC, lo lógico es que haya un desarrollo muy amplio en esta área, y que podamos ser un buen competidor a nivel internacional. De hecho, también hemos tenido pláticas con la Secretaría de Economía -SE- apoyados por el programa "Prosoft", del cual se desprende el programa "Promedia" que involucra a todas las áreas que se dedican al desarrollo de software de todo tipo, tanto de empresas particulares, como académicos, y que este año tuvo un presupuesto de 650 millones de pesos para impulsar proyectos en esta área, es decir, el gobierno está ayudando a impulsar el desarrollo de esta área.

Esta es una nueva opción para todos aquellos que tienen pensado llevar más allá su interés por los videojuegos.

Haciendo memoria

¿Se acuerdan de los reportajes sobre Digipen? Hace algunos años Club Nintendo se dio a la tarea de buscar opciones académicas para los interesados en el estudio y práctica de esta profesión teniendo como resultado Digipen, ubicado desde hace unos años a un costado de las oficinas de Nintendo de América en Redmond Washington, es una de las opciónes más importantes en cuanto a desarrollo se refiere. Esta industria sigue creciendo y nuestro país no se puede quedar atrás. ¡Qué bueno que más instituciones se sumen a la oferta de estudios dedicados a nuestra pasión!

Pues ahí lo tienen, queridos lectores, una opción real para poder entrar de manera formal y académica en el mundo de los videojuegos; más allá de ser un jugador pasivo, hoy podemos influir en la industria a través del desarrollo de software, apoyado por una institución de renombre internacional como lo es el TEC de Monterrey. Si estás buscando opciones para tu desarrollo académico y te apasionan los videojuegos, esta opción debe ser para ti.

Hasta aquí esta Calle CN. Sólo me resta invitarlos a escribir a adrian@clubnintendomx.com para que hagan llegar sus dudas, preguntas, comentarios y sobre todo sugerencias de temas. Ya lo saben, nos leemos en la calle, en la Calle CN...

S.O.S.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Nintendo DS

Big Play
Ve a la opción de Wi-Fi y reta a alguien, si haces los que se indica abajo, podrás activar un Big Play. Por cada uno de los cuatro Big Plays que completes, se te enviará una carta indicándote que vayas hacia Cannon island. Cuando llegues allí, ve hacia la casa y recibirás una pieza dorada para tu nave.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Battle Master	Completa los Big Plays "Limit" y "Master" en el mismo encuentro.
Romper	Rompe diez o más de los items de ayuda para tus oponentes.
Obtén todo	Gana transformando todas las Force Gems a tu color.
Guardián	Vence a tu oponente sin permitirle que anote algún punto.
Guardián rey	Derrumba a Link tres veces usando a los Phantoms.
Limite	Derrota a Link dos veces en los últimos 20 segundos.
Master	Completa los Big Plays "No Miss" y "Guardian" en el mismo encuentro.
Milagro	Gana con una puntuación final de 1-0.
Sin dribble	Vence sin tirar una sola gema afuera de una base o zona segura.
Sin items	Gana sin tomar un solo ítem.
Sin fallar	Vence -usando a Link- sin que seas derribado.
Perfecto	Completa los Big Plays "Get Everything" y "Guardian" en el mismo encuentro.
Master Perfecto	Finaliza los Big Plays "Perfect" y "Limit" en el mismo encuentro.
Rápido	Gana una batalla, cortando a Link en los primeros 20 segundos de dos turnos.
Solo	Derrota a Link en algún turno usando sólo un Phantom.
Toma	Recoge 10 o más de tus útiles items.

Charlotte's Web
Nintendo DS

Activa nuevos minijuegos
Cada minijuego es activado al encontrar un icono dentro del juego, así que a continuación te mostraremos una lista de la ubicación de los íconos, así como lo que te dan al tomarlos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Aeronauts	Cuarto secreto localizado en el nivel 4.
Apple Masher	Habitación oculta en la parte superior de los heystacks en el nivel 3.
Bale Out	Cuarto escondido en el granero de Zuckerman.
Bounce	Entra en el agujero del árbol y busca en las ramas en el nivel 8.
Bumper Cars	Repisa en el exterior de la carpa de circo en el nivel 13.
Food Catch	Entra en las llantas y el icono estará en la pila de llantas en el nivel 10.
Ring Toss	Cuarto secreto afuera de la carpa de circo en el nivel 14.
Snacktime for Templeton	Entra en las llantas y el icono estará en la pila de neumáticos en el nivel 9.
Spree Ball	Encima del kiosco de información en el nivel 14.
Water Fun	Ingresa en el hueco del árbol y busca las ramas en el nivel 5.
Webbing Crashers	Habitación oculta cercana a la rueda de agua en el nivel 6.

Naruto: Ninja Destiny
Nintendo DS

Personajes secretos
Para activar a cada uno de los personajes, realiza las siguientes tareas que se describen abajo.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Gaara	Finaliza el Story Mode en la dificultad hard.
Gai	Completa el Story Mode sin continuar.
Itachi	Acaba el Arcade Mode con todos los personajes disponibles desde el inicio.
Jiraiya	Termina el Arcade Mode con Tsunade.
Kyubi Naruto	Concluye el Arcade Mode con Itachi.
Orochimaru	Finaliza el Arcade Mode con Jiraiya.
Sasuke Cursed Seal 2	Luego de activar a todos los demás personajes, completa Arcade Mode con Sasuke, una vez más.
Temari	Completa el Story Mode en la dificultad normal.
Tsunade	Activa a Gai, Temari y Gaara para activarla. (Termina el Story Mode en normal/hard, y hazlo sin continuar.)

Ultimate Mortal Kombat
Nintendo DS

Códigos del juego
Ingresa el código en la pantalla de VS. Jugador 1 y jugador 2 deben escribir el código correcto respectivamente. El orden es B-R-A.

¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO
J1: 6-4-2 J2: 4-6-8	"You are now entering the realm". Un código para ingresar a UKK instantáneamente.
J1: 0-2-0 J2: 0-2-0	Bloqueo deshabilitado.
J1: 4-4-8 J2: 8-4-4	Dark Kombat
J1: 4-6-6 J2: 4-6-6	Correr infinito.
J1: 0-0-4 J2: 7-0-0	Juega en la cueva de Kahn.
J1: 6-0-0 J2 0-4-0	Participa en el templo de Kombate.
J1: 1-2-3 J2: 9-0-1	Combate en la cámara de almas.
J1: 3-3-0 J2: 0-3-3	Pelea en el Jade's Deset.
J1: 8-8-0 J2: 2-2-0	Compite en la torre de Kahn.
J1: 0-5-0 J2: 0-5-0	Juega en el Dorfen de Noob Saibot.
J1: 3-4-3 J2: 3-4-3	Pelea en Rooftops.
J1: 9-3-3 J2: 9-3-3	Compite en Scislac Busorez.
J1: 8-8-0 J2: 0-8-8	Juega en el subterráneo.
J1: 0-9-1 J2: 1-9-0	Pelea en el campanario.
J1: 0-7-7 J2: 0-2-2	Lucha en el puente.
J1: 6-6-6 J2: 3-3-3	Compite en el cementerio.
J1: 8-2-0 J2: 0-2-8	Combate en el Pit 3.
J1: 0-7-9 J2: 0-3-5	Juega en la calle.
J1: 0-0-2 J2: 0-0-3	Lucha en el muelle.
J1: 6-6-6 J2: 4-4-4	Pelea en la tierra de Scorpion.
J1: 0-3-3	Jugador 1 con la mitad de energía.
J1: 7-0-7	Jugador 1 con un cuarto de energía.
J2: 0-3-3	Jugador 2 con la mitad de energía.
J2: 7-0-7	Jugador 2 con un cuarto de energía.
J1: 9-8-7 J2: 1-2-3	Barras de poder deshabilitadas (barras de energía desaparecen).
J1: 4-4-4 J2: 4-4-4	Kombate al azar.
J1: 9-9-9 J2: 9-9-9	Revisión 1.2.
J1: 3-0-0 J2: 3-0-0	Kombate silencioso.
J1: 1-0-0 J2: 1-0-0	Agarres desactivados.
J1: 0-1-0 J2: 0-1-0	Agarres mejorados.
J1: 0-4-4 J2: 4-4-0	Unikoriv Referri: Sans Power (1HKO)
J1: 9-6-9 J2: 1-4-1	El ganador del round pelea contra Motaro.
J1: 7-6-9 J2: 3-4-2	El vencedor del round lucha en contra de Noob Saibot.
J1: 0-3-3 J2: 5-6-4	Quien gane el round combatirá contra Shao Kahn.
J1: 2-0-5 J2: 2-0-5	El vencedor del round pelea contra Smoke.

Mortal Kombat Armageddon
Wii

Códigos de las criptas (Utilizando un control de GameCube)
Los siguientes códigos pueden ser ingresados al escoger el signo "?" en las criptas. Entra en la cripta y presiona el botón L del control de GCN cuatro veces.

¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO
L, derecha, A, R, arriba, arriba	Activa el traje alterno: Drahmin.
Abajo, Z, R, L, X, L	Habilita el traje alterno: Frost.
Abajo, L, arriba, L, L, derecha	Consigue el traje alterno: Nitara.
L, izquierda, arriba, X, arriba, L	Libera el traje alterno: Shang Tsung.
Z, X, B, A, X, Y	Adquiere la arena: Falling Cliffs.
Z, Y, R, arriba, A, A	Consigue la arena: General Reiko's Map Room.
X, L, arriba, B, X, abajo	Habilita la arena: Krimson Forest.
R, izquierda, izquierda, abajo, L, B	Activa la arena: Nethership Interior.
R, L, B, A, Z, arriba	Libera la arena: Pryamid of Aarhus.
Izquierda, izquierda. X, arriba, Y, L	Obtén la arena: Shinnok's Spire.
Y, B, izquierda, L, izquierda, X	Activa al personaje: Blaze.
L, L, Y, abajo, abajo, B	Descubre al personaje: Daegon.
Arriba, B, B, X, X, arriba	Habilita al personaje: Meat.
L, izquierda, Z, arriba, X, abajo	Obtén al personaje: Taven.
L, Y, L, L, R, B	Arte conceptual: Blaze.
Arriba, A, Z, abajo, L, A	Arte conceptual: Early Taven.
Arriba, B, L, Z, X, L	Arte conceptual: Firewall Arena.
R, derecha, arriba, R, Y, arriba	Arte conceptual: Mileena's Car Design.
Y, izquierda, izquierda, A, abajo, X	Arte conceptual: Pyramid Crack of Dawn.
A, L, R, Z, arriba, arriba	Arte conceptual: Pyramid of Aarhus.
L, izquierda, arriba, X, Z, L	Arte conceptual: Scorpion Throw Sketch.
R, L, izquierda, A, arriba, R	Arte conceptual: Sektor's 2 Handed Pulse Blade.
X, Z, Y, abajo, X, izquierda	Arte conceptual: Unused Trap in Konquest Mode.
Arriba, arriba, abajo, arriba, L, A	Película: Armageddon Promo.
Derecha, L, Z, abajo, arriba, L	Película: Cyrax Fatality Blooper.
Y, arriba, Z, L, R, Z	Película: Motor Gameplay.
A, B, izquierda, Y, R, A	Tono: Armory.
L, izquierda, X, A, Z, derecha	Tono: Lin Kuei Palace.
Derecha, izquierda, Z, L, arriba, L	Tono: Pyramid of Aarhus.
Arriba, X, L, R, R, A	Tono: Tekunin Warship.



Naruto: Clash of Ninja Revolution

Wii

Personajes

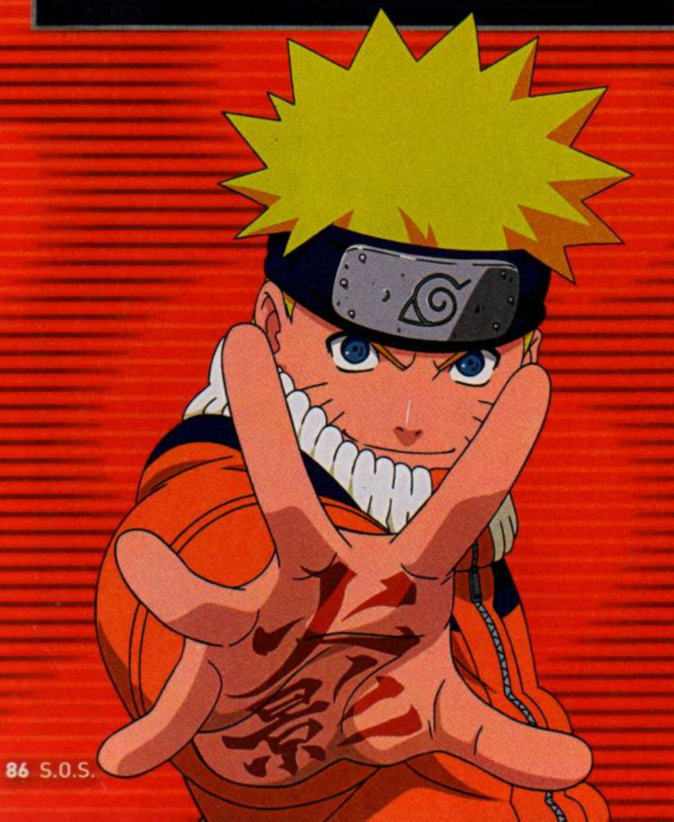
El Mission Mode deberá ser terminado por lo menos una vez antes de activar a algún personaje.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Gaara	Termina el Single Player Mode con Naruto y Shikimaru.
Guy	Completa la misión 13.5.
Hinata Hyuuga	Acaba el Single Player Mode con Neji.
Ino Yamanaka	Finaliza el Single Player Mode con Sakura.
Itachi Uchiha	Concluye la misión "Rematch Itachi VS Sasuke", después de activar a todos los personajes de inicio, además de Guy y Kankuro.
Kankuro	Termina el Mission Mode una vez.
Kisame	Completa el Single Player Mode con Naruto, Sasuke, Kakashi, Guy y Jiraiya.
Orochimaru	Acaba el Single Player Mode con Naruto, Sasuke, Kakashi y Jiraiya.
Shino Aburame	Finaliza el Arcade Mode con Kankuro.
Temari	Concluye el Single Player Mode con Shikamaru.
Tenten	Termina la misión 20.
Tsunade	Completa el Single Player Mode con Jiraiya.

Extras

Para activar las dificultades adicionales y misiones especiales, sigue las indicaciones que se describen abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
Poder de ataque 4	Termina el Survival Mode con cualquier personaje y obtén 30 o más puntos.
Dificultad 4	Acaba el Time Attack Mode con cualquier personaje.
Misión 13.5	Finaliza el Mission Mode una vez.
Misión 20	Concluye el Single Player Mode con Rock Lee Neji Hyuga.
Misión 21	Completa la misión 20.
Misión 22	Termina la misión 21.
Misión 23 (final)	Acaba la misión 22.



Castlevania II: Simon's Quest

Consola Virtual

Obtén algunos ítems importantes del juego

Entra en el menú principal del juego y allí encontrarás la opción de password.

CÓDIGO	SECRETO
PSPR VRBV U2DT RFIZ	Todos los ítems.
KJW4 D4O2 EIEC B44P	Día cero en nivel 6 con todo incluido.
DY31 LXDY W45X TGJX	Derrota a Drácula.
EXKM WSUW 532U UWBG	Drácula en menos de 5:12:00.
OFIT M5QX 1P5S QBQA	Dracula's Rib, Chain Whip, y Blue Crystal.
SZMH QXE1 5PXW UESE	Dracula's Rib, Chain Whip, Blue Crystal, y Dracula's Heart.
TIRH DYDZ 405V 81B1	Dracula's Rib, Chain Whip, Blue Crystal, Dracula's Heart, Dracula's Nail, Flame Whip, y Red Crystal.
7MEF OVFT 151Z Y2Z5	Pelea con Drácula.
MLIE WUCW VNKU SCBC	Ring y Cross.
OZKQ EXY1 WH4S REQA	Inicia en el nivel 6 con un Red Crystal.
DINT XXDY 445X V3ZX	Comienza el juego con todos los ítems y experiencia completa.
OFIC M5YX XD4C Q3AA	Thorn Whip y Holy Water.
RIG7 NVFX E45V 07BT	Observa el primer final.
OYZY UQAU R12S SMIA	Mira el segundo final.
C1DF O26D L1KN SWJK	Ve el tercer final.

Ghost Squad
Wii

Armas ocultas
Llega al nivel solicitado en el modo de Arcadia para activarlas.

ARMA	NIVEL	ARMA	NIVEL
ABG1	Nivel 43	P4512	Nivel 40
AR4A	Nivel 32	PM6	Nivel 26
CAC82	Nivel 07	SAW24	Nivel 15
CPG7	Nivel 50	SG112	Nivel 93
G50	Nivel 54	SPR11	Nivel 23
Guardián I	Nivel 60	SPR3	Nivel 69
Guardián II	Nivel 34	SR308	Nivel 85
M209	Nivel 61	TK1B	Nivel 46
M45R	Nivel 19	TM9V	Nivel 11
M4E	Nivel 02	TR14	Nivel 38
M94R	Nivel 30	XM-2119	Nivel 01
MP10	Nivel 77	XMW21	Nivel 99
P44M	Nivel 05		

Need for Speed Pro Street
Wii

Passwords
En el menú de opciones, selecciona códigos y después introduce los siguientes datos:

CÓDIGO	SECRETO
CASHMONEY	$10,000.
SAFETYNET	Cinco reparaciones gratis.
1MI9K7E1	Adquiere $10,000.
REGGAME	Gana $10,000.
1MA9X99	Obtén $2,000.
W2IOLL01	Consigue $4,000.
L1IS97A1	Adquiere $8,000.
ITSABOUTYOU	Obtén el Audi TT.
ENERGIZERLITHIUM	Consigue vinilo de bonus.
CASTROLSYNTEC	Adquiere el vinilo de Castrol Syntec.
HORSEPOWER	Gana el Chevelle SS.
COKEZERO	Consigue el Golf GTi de Coca-Cola Zero.
WORLDSLONGESTLASTING	Obtén el Dodge Viper SRT10.
MITSUBISHIGOFAR	Adquiere el Mitsubishi Lancer Evolution.
LEIPZIG	Consigue el vinilo de bonus Progressive.
ZEROZEROZERO	Volkswagen GTi patrocinado por Coca-Cola Zero en el garage.
UNLOCKALLTHINGS	Activa el Nissan 240 SX, Pontiac GTO, Chevy Cobalt SS, y Dodge Viper SRT 10.

High School Musical: Sing it!
Wii

Personajes y canciones
A continuación te diremos cómo obtener nuevos personajes y canciones de las películas de High School Musical.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVARLO?
All For One	Logra 12.5 millones de puntos.
All Good Now	Alcanza los 60 millones de puntos.
Beautiful Soul	Obtén 80 millones de puntos.
Bet On It	Consigue 20 millones de puntos.
Cheetah Sisters	Acumula 45 millones de puntos.
Coach (Mr. Bolton)	Logra 500,000 puntos en la escena del gimnasio.
Counting On You	Alcanza los 90 millones de puntos.
EveryDay	Obtén 30 millones de puntos.
Fabulous	Consigue 7.5 millones de puntos.
Gotta Go My Own Way	Acumula un millón de puntos.
Humuhumunukunukuapua'ah	Reúne 15 millones de puntos.
I Can't Take My Eyes Off of You	Completa el Story Mode.
I Don't Dance	Logra 10 millones de puntos.
I Will Be Around	Alcanza los 70 millones de puntos.
Jump To The Rhythm	Obtén 35 millones de puntos.
Kelsi	Logra 250,000 puntos en "What I've been Looking For (Reprise)".
Martha	Obtén 500,000 puntos en la escena de la cafetería.
Mascot	Consigue 750,000 puntos en "We're All In This Together".
Sr. Montez	Anota 500,000 puntos en la escena del salón de ciencias.
Sra. Darbus	Acumula 500,000 puntos en la escena del auditorio.
Noone	Logra 40 millones de puntos.
On the Ride	Alcanza los 50 millones de puntos.
Push It To The Limit	Obtén 100 millones de puntos.
Skater	Anota 750,000 en la escena de los terrenos de la escuela.
What Time Is It?	Consigue dos millones de puntos.
Work This Out	Logra 25 millones de puntos.
You Are The Music In Me	Alcanza los tres millones de puntos.
You Are The Music In Me (Reprise)	Obtén los cinco millones de puntos.



QHDD...

¿qué hay dentro de... Los originales y no tanto?

Por spot

¿Qué cuentan, chicas y chicos? Les escribe su amigo Spot con un tema muy bueno que se me ocurrió cuando estaba pensando qué jugar hace un par de días; fíjense que me encontraba viendo mis cartuchos y discos cuando de repente me di cuenta de lo similares que eran las tramas de varios títulos y cuánto tiende a repetirse un estereotipo de personaje; por esa razón, después de reflexionar un poco, decidí compartir con ustedes estas líneas para ponerlos también a pensar un poco y que miren con otros ojos sus series favoritas. Anticipo que no tengo absolutamente nada en contra de ninguna franquicia (puesto que inclusive hay algunas de mi personal preferencia a las que les tocan pedradas), pero sí advierto que esta vez vamos con todo y que necesito de su buen criterio para que no se ofendan ni molesten; recuerden que todo es por mejorar nuestra visión y ser buenos videojugadores, no sólo máquinas comprasecuelas, ni zombis casados con una serie; así que no respondo chipote con sangre, sea chico o sea grande. No olvides tener tus pañuelos desechables para las lagrimitas de emoción. ¡Comencemos pues!

¿Deja vu?

¿A cuántas doncellas en peligro han rescatado desde que se convirtieron en videojugadores? ¿Cuántas venganzas han podido ver fructificadas y cuántas veces han evitado que la Tierra caiga en manos de extraterrestres? ¿No les cansa que los villanos jamás entiendan y quieran dominar al mundo sin importar cuántas veces les destruyas sus cuarteles secretos? No estamos hablando de secuelas infinitas, ni "panes con lo mismo" en cuestión de *gameplay*; muchas veces he comentado que no es necesario cambiar el estilo de juego si éste es excelente; como dicen por ahí: "si no está roto, no lo arregles". En esta ocasión estoy hablando de historias que son básicamente lo mismo una y otra y otra vez. Antes que nada, dejaré en claro que no me voy a meter en esta oportunidad en conflictos de géneros, como ejemplo tenemos a los RPG, pues sus historias aplastarían a las de un simple y cotidiano puzzle (hablando estrictamente de trama, obvio); simplemente vamos a ver series al azar en donde se repite la misma fórmula, y otras en donde no pasa esto; así que no hablaremos de 2D, ni 3D, *replay value* ni nada por el estilo; de nuevo les repito, es en aras de la originalidad, no de cerrarse en "a mí me gusta y qué", ¿sale?

Resident Evil

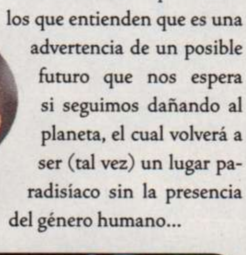
Aquí tenemos un caso similar; obviamente la famosa serie de Capcom está inspirada en las películas de zombis de George Romero, pero desde el principio han sabido darle una atmósfera de misticismo y una trama sumamente interesante que te mantiene emocionado de principio a fin. Ya sabemos que detrás de cada esquina puede haber un zombi listo para darte un afectuoso abrazo, pero lo que hace tan memorable a la saga es el saber por qué pasó todo esto y quiénes son los responsables. Dispararle a los muertos vivientes es algo cotidiano en el cine y los videojuegos, pero toda la historia tan meticulosa de **Resident Evil** se merece un gran reconocimiento, especialmente después de atreverse a cambiar la fórmula de los zombis por la situación de los **Ganados** en **RE4**; ¡eso sí es de aplaudirse!



Los originales

Pikmin

Sé lo que van a decir... un marcianito que se hace amigo de unos rabanitos sin mucho cerebro a quienes explota para poder regresar a su planeta no es la historia que se va a ganar un premio a la originalidad; pero muchos no han captado todavía el mensaje tan impactante que está detrás de esta tierna historia de sobrevivencia. La mayoría se dio cuenta de que muchos objetos (especialmente en **Pikmin 2**) son vestigios de nuestra propia raza y que las leyes físicas son las mismas que las de la Tierra, pero seguramente no les dieron más importancia, ¿verdad? Pues pocos son los que entienden que es una advertencia de un posible futuro que nos espera si seguimos dañando al planeta, el cual volverá a ser (tal vez) un lugar paradisíaco sin la presencia del género humano...





Eternal Darkness: Sanity's Requiem



Una de las mejores historias que jamás hemos visto es esta excelentísima propuesta para el Nintendo GameCube. **Eternal Darkness** tiene elementos muy inspirados en las obras del maestro H.P. Lovecraft, inclusive cuenta con su propio libro de invocaciones y magia basado en el Necronomicón; pero más allá de eso es una historia impresionante que te mantiene al borde del asiento desde que comienzas a jugar. El hecho de que ves cómo todos tus esfuerzos son casi infructuosos pese a haber cumplido los objetivos y notar cómo sólo unos cuantos luchan contra enemigos invisibles para la mayoría es una experiencia por demás sobrecogedora; simplemente una de las mejores tramas del entretenimiento electrónico que ha existido en cualquier consola.

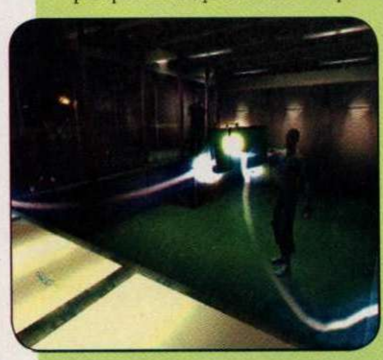
Killer 7

Esta es una de las opciones más sorprendentes que jamás hayamos jugado. De principio, en **Killer 7** te dicen que vas a estar dentro de la mente de un asesino con múltiples personalidades, ¡y eso es más que suficiente como para hacer que lo juegues!; pero conforme te vas adentrando en la historia, te das cuenta de que absolutamente todo lo que sabías es erróneo, y que no solamente estás viviendo una mentira, sino que todavía hay muchísimas cosas que ignoras y fuerzas más allá de la comprensión humana mueven los hilos de todo lo que sucede... no te podemos contar ni siquiera el final, porque inclusive al terminarlo te quedas con muchas incógnitas que te hacen volver a jugarlo para comprender esta intrincada serie de eventos y experiencias. **Killer 7** no se puede explicar, se tiene que jugar; especialmente tratándose de una historia tan compleja como ésta.



Second Sight

Cuando tomas el papel de un valeroso héroe con espada y escudo, o el de un veterano de guerra que es necesitado para salvar a su país, sabes todo el tiempo quién eres y por qué luchas; pero cuando despiertas en un hospital, todo golpeado, con poderes psíquicos, y no sabes quién eres, por qué estás ahí ni qué te pasó, ¡realmente tienes problemas! Esta es la situación a la que se enfrenta **John Vattic**, un pobre sujeto que debe aferrarse a la vida mientras es perseguido por muchos desconocidos y trata de acomodar las piezas del rompecabezas que lo atormenta, pues no sabe si está viviendo la realidad y tiene visiones del pasado, o todo es al revés. Olvídate de averiguar quién es el "malo de la historia", ¡el chiste es quién y qué eres tú!



Mortal Kombat

Esta serie comenzó con una originalidad no tan impresionante, pues es bien sabido que el concepto fue inspirado en la cinta *Enter the Dragon* (1973), en donde Bruce Lee y otros peleadores son llevados a una isla en donde compiten en un torneo, cosa que simplemente fue aderezada con ninjas sobrenaturales, dioses y un personaje con cuatro brazos. Lo que salva y da una originalidad impresionante a **MK** es que con el tiempo, han sabido convertir a una sencilla historia donde se salva al mundo, en toda una mitología con dioses, razas y giros inesperados. Aquí los héroes caen, los malos ganan y no hay princesas que salvar. La serie de Boon y Tobias ha madurado desde su inicio para tornarse en una de las más sólidas franquicias en cuanto a historia se refiere.



Conker's Bad Fur Day

Como todos saben, **Conker** dejó de ser uno de los personajes del montón que rescata a su novia y salva al mundo asegurándose de que todos sean felices, para convertirse en uno de los más polémicos y divertidos que han aparecido en el octavo arte. En su más memorable juego, **Bad Fur Day, Conker** comienza su aventura después de una noche de parranda y se ve inmiscuido en una serie de los más disparatados sucesos en la vida de cualquiera. ¿Qué héroe o villano ha combatido en una guerra, surfeado sobre lava, montado en un dinosaurio, robado un banco, peleado contra un **Alien** en el espacio, rodado una bola de desechos, toreado, conducido un tanque, estado en una disco de cavernícolas, convertirse en vampiro, eliminado zombis, hecho sus necesidades sobre unos traviesos diablitos y transformarse en rey —entre otras cosas más- el mismo día?



Los no tan originales

Super Mario Bros.

El fontanero favorito de todos comenzó sus andanzas haciéndola de todo en los videojuegos; pero cuando se estancó en salvar princesas, evitar conquistas sobre otros reinos y ser el número 1 en absolutamente todos los deportes en los que participó, se tornó un tanto repetitivo. No es que **Mario** sea malo, al contrario, pero un héroe con debilidades y defectos es más admirado que uno que jamás se equivoca, ¿no creen? Lo máximo que le ha pasado es que lo capturen y ya. Ahora bien, ¿qué jamás **Bowser** se cansará de tratar de secuestrar a la princesa **Peach**? O es como preguntarse por qué el **Coyote** sigue persiguiendo a un **Correcaminos** flacucho y comprando los más costosos productos ACME y no pide una pizza.



Castlevania

Quitemos un momento la magnífica música, el gran *gameplay* y la majestuosidad de cada elemento de la serie inmortal... Así es, tenemos a un pobre Conde que vive sólo unos pocos días cada que resucita, sólo para ser aniquilado nuevamente por la familia **Belmont**, los **LeCarde**, **Morris**, **Fernández**, **Schneider** o inclusive su propio hijo. ¿De verdad no entiende **Dracula** que siempre lo logran detener, a pesar de tener siempre más poder y legiones de seguidores de ultratumba? Siempre parece que es la definitiva y al final se repite la historia; al buen Conde no se le puede decir "descanse en paz", porque sabe que cuando lo resuciten, no tardarán en venir los héroes a enviarlo de regreso al otro mundo. Debería de poner un letrero en su ataúd en el que se lea: *"Favor de no revivir, Atte.* ***Dracula****"*.



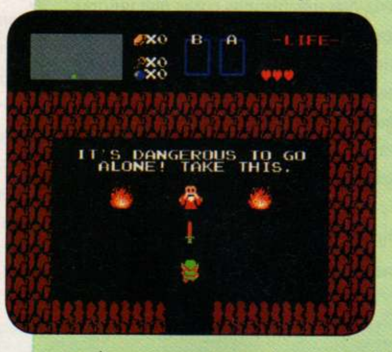
Pokémon

No hablemos de las numerosas secuelas; simplemente vamos a pensar en lo poco creíble de esta serie y de otras más que siguen esa tendencia del "niño héroe". ¿Quién en su sano juicio dejaría ir solos a niños de diez años a los lugares más peligrosos de un mundo lleno de animales con poderes elementales? Sabemos que muchos juegos e historias comienzan con un chavito que busca ser el mejor o que es el elegido para salvar al mundo; pero vamos, esta fórmula ha sido repetida en tantas ocasiones que ya nos la sabemos, especialmente tratándose de esta franquicia. Supongamos que fue original en las primeras versiones, ¿pero por qué siempre que comienzas un juego de **Pokémon** pasa lo mismo: niño de pocos recursos económicos con un solo familiar y un amigo/rival tiene la gran suerte de recibir por alguna razón su primer **Pokémon** para comenzar su sueño de ser el mejor, para lo cual conquista a todos los demás entrenadores convirtiéndose en el maestro más grande de todos los tiempos a la vez que detiene al equipo malvado en turno que usa a sus monstruos de bolsillo para alguna fechoría? La repetición funciona, fans; la repetición funciona, fans.



The Legend of Zelda

No podíamos dejar de mencionar las andanzas del héroe legendario, ¿verdad? En esta serie pasa lo mismo que con **Castlevania**; son excelentísimos juegos, pero siempre comenzamos siendo técnicamente nadie, que no tiene ni espada, ni ropa decente para salir a la calle; pero con mucho esfuerzo y haciéndola de mandadero, conseguimos la misma espada de siempre para salvar a quien tenga que ser salvado. ¿Nadie se ha dado cuenta de que ya lo jugamos por inercia? Ya sabemos que obtendrás el escudo, luego el arco, las bombas, llaves y demás accesorios hasta llegar al final. Vaya, no basta con decirnos que es un nuevo **Link** en cada juego, también necesitamos que nos expliquen por qué pasa virtualmente lo mismo siempre; la diferencia es que en una ocasión tenemos una ocarina, en otra una varita para el viento, en otra un harpa y así sucesivamente.

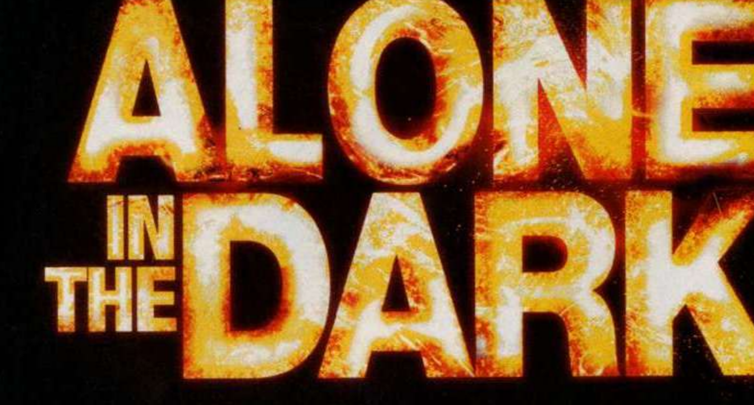


Hemos llegado al final de esta dura, pero necesaria epifanía; sé que muchos no compartirán mis puntos de vista, especialmente por las series repetitivas, pero es cierto; muchas veces el salto de un sistema a otro, una historia "nueva" o la emoción de volver a jugar con nuestros héroes nos vendan los ojos para darnos cuenta de que pasa lo mismo. Hay todavía más ejemplos que ya no pudimos mencionar por falta de espacio, pero creo que ya entendieron mi punto; ¿por qué los supervillanos como el **Pingüino** roban bancos, sabiendo que no se verán muy bien entrando a una tienda para comprarse un televisor con un billete todavía oliendo a pólvora? ¿Por qué casi siempre los héroes tienen que ser únicos en su clase? La típica frase de "sólo existe un hombre capaz de lograr esta misión" es la esencia de este artículo; debemos dejar los estereotipos y arriesgarnos a ser más originales... los dejo para que lo mediten, ¡hasta la próxima!

Compañía: **Atari**
Desarrollador: **Hydravision**
Categoría: **Survival Horror**

1





El horror te aguarda en las sombras

Alone in the Dark es una franquicia veterana de los juegos de misterio, suspencio y, como lo nombraron, Survival Horror. Aquí se sigue la linea de un investigador quien gusta de los secretos que se ocultan en las sobras, detalles que para algunos podrian parecer inexplicables, pero que en la mente de alguien con criterio amplio, resultan cuestiones reales que afectan al mundo en donde vivimos. ¿Crees estar listo para descubrir lo oculto en Central Park?

Una ciudad que se oculta en las tinieblas

Nueva York tiene todo lo que te puedas imaginar, pero también más de lo que te gustaría conocer. En sus adentros, se oculta el misterio de "Los Iluminados", un culto que guarda secretos que en estos días están a punto de liberarse.

La quinta parte de un clásico aterrador

Cuando muchos juegos se limitaban a historias ordinarias con los clásicos de acción y aventura, rescatando princesas, salvando al mundo a través de héroes legendarios y venciendo guerras con la tradicional fórmula del "one man army", Infrogames apuesta todas sus fichas a una historia completamente diferente, un videojuego del género horror/suspenso y acción que marcaría época y sería precursor de muchos juegos contemporáneos; así, el 2008 se marca como el regreso de **Alone in the Dark** luego de siete años desde **The New Nightmare** y la primera ocasión en que esta franquicia llega a una consola casera de Nintendo.



El primer **Alone in the Dark** reinventó el concepto del *survival horror*, marcando un estándar en el género. La versión del Wii te mantendrá en suspenso mientras recorres e interactúas en las calles de Nueva York, te adentras en Central Park y descubres que algo se oculta en su interior; un silencio sepulcral se escucha en los alrededores y la sensación de que algo se oculta en las sombras se hace cada vez más presente. ¿Qué sucede? ¿Será algo paranormal? Entérate de los detalles mientras lees el siguiente artículo y acompaña a **Edward Canby** en su terrorífica misión.





Edward Carnby tuvo varios momentos de acción en la década de los años 20, si usamos la lógica común, para esta fecha tendría más de 100 años y ni con una armadura robótica podría caminar o formular pensamientos deductivos. Entonces, ¿cómo es que luce tan fresco en el 2008? ¿Habrá encontrado la fuente de la juventud o el Santo Grial? ¿Le hicieron un retrato como el de **Dorian Gray**? No sabemos, pero seguramente tú lograrás resolver esta y todas las incógnitas del juego conforme avances en los capítulos de **Alone in the Dark**.

Aprovechando las ventajas que ofrece el Wii, Atari rápidamente vio un canal interesante para el desarrollo de su juego, el Wiimote y Nunchuk son herramientas perfectas para manipular objetos de forma real, generando un *gameplay* único para esta versión y, por supuesto, también para la franquicia de **Alone in the Dark**, claro está, el mayor beneficiado serás tú al recorrer las sombrías calles de Nueva York con un esquema de control más dinámico, brindándote una experiencia mucho más absorbente y cómo no serlo si la historia fue escrita por Lorenzo Carcaterra, el *best seller* del New York Times y Eden Games, así que ponte atenta, Agatha Christie, Atari también tiene buenos guionistas del horror y suspenso.





Central Park, en la actualidad

A pesar de que el tiempo ha pasado, **Edward Carnby** continúa como el personaje principal y todavía se encuentra en busca de respuestas sobre los extraños hechos sobrenaturales de través de Central Park. **Alone in the Dark** se basa en los mitos, creencias y suposiciones de la actividad en el interior de los túneles del parque. Es curioso cómo Atari, a través de la página **centraldark.com** comenzó a dar pistas de lo que sería el juego, de qué podríamos esperar en la historia, así como detalles que nos describen un poco más lo que ha estado ocurriendo en Central Park desde hace años e incluso el porqué de que hayan puesto la primera estatua en tal sitio, que hacía honor a Friedrich Von Schiller, quien supuestamente perteneció a una sociedad secreta llamada "Los Iluminados" quienes, se comenta, mantenían protegidos varios secretos para el público ordinario que van desde lo simple hasta posibles actividades siniestras en el parque, y ahora, cientos de años después, los secretos están a punto de explotar.

Lo que ocultan las sombras

Detalles que no te ayudarán en mucho pero podrás presumírselos a tus cuates.

* La banda metalera finlandesa Sinergy tiene una canción llamada **"Shadow Island"**, de su álbum **Suicide By My Side**, inspirada en el juego.

* La película costó un total de 20 millones de dólares y no recaudó ni la mitad en taquillas, ahora sí que **Uwe Boll** (director) se quedó "Solo en la oscuridad"... pero del cine.

* Originalmente, la serie era publicada por **Infogrames**, pero a raíz de que **Atari** compró dicha compañía, ahora son ellos quienes continúan con la saga de horror.

* Mucho se ha comentado acerca de que **Alone in the Dark** fue una fuente de inspiración para la saga de **Resident Evil** en cuanto al estilo de *Survival Horror*. No obstante, también se debe considerar al juego **Sweet Home** (Capcom, NES, 1989) como un precursor del género.

* **Uwe Boll** está preparando una secuela de la película **Alone in the Dark** para este 2009, pero no te espantes –al menos no del todo-, pues él se limitará a producir y su trabajo irá directo a DVD, evitando el penoso y tormentoso paso por el cine.

* **Daniel Ichbiah**, en su libro "La Saga de los Videojuegos", escribe que el nombre que originalmente iba a llevar el juego era **"In the Dark"**, aludiendo a que durante la aventura, permanecerías practicante a oscuras, pues sólo tendrías tres cerillos para iluminar tu camino.



Los misterios del parque

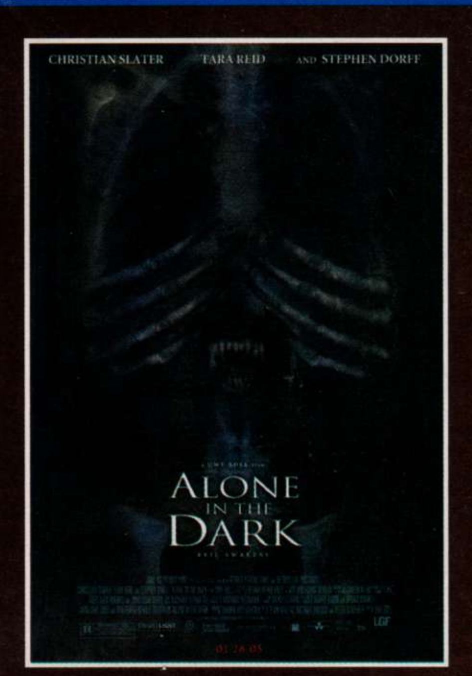
Puede que al principio suene raro que el concepto de **Alone in the Dark** haya tomado detalles históricos y tan específicos, pero conforme vayas adentrándote en la historia terminarás con mucho más interés por los extraños sucesos que ocurren en lo que pareciera un sitio ordinario. Anteriormente, **Ewdard Carnby** (investigador privado paranormal) sentía atracción por las casas embrujadas o pueblos cuyas actividades se tornen fuera de lo común y estén habitadas por criaturas que se asemejarían a lo que **Harry Mason** enfrentaría en **Silent Hill**. En el 2008, Edward tratará de descifrar lo que ocurre en Nueva York, han aparecido árboles mutantes y la migración de las aves muestra un extraño comportamiento.



Han ocurrido invasiones de insectos, y por si fuera poco, el valor del parque ha crecido tanto que se le considera tan robusto como el presupuesto de la Defensa Nacional. Todas las irregularidades anteriores se conjugan con misterios extraordinarios, elementos de suspenso que te dejarán pegado al asiento a través de efectos visuales y sonoros que te pondrán en el centro de la acción.







Experimenta la nueva forma de vivir el horror

Alone in the Dark (Wii) fue desarrollado por Hydravision, manteniendo el mismo hilo de historia que sus similares en otras consolas sobre el curso de una noche apocalíptica en la cual el héroe, **Edward Carnby** debe descubrir el secreto que se oculta en Central Park, uno de los sitios más icónicos de Nueva York.

La quinta entrega de **Alone in the Dark** sale de la estructura convencional de los juegos; éstos generalmente se desarrollan en una misma línea de duración como en las películas, ahora se inspiraron en las series de TV. Como resultado, el juego se divide en episodios bajo un formato de "temporadas", para mantener el ritmo y alto nivel de la intensa narrativa. Cada episodio dura entre 30 y 40 minutos de *gameplay*, apegándose más a las tendencias del espectador actual y dar libertar para que tu seas queien decida el tiempo.

De algo si podemos estar seguros, esta próxima entrega en videojuego supera notáblemente a la película, y no es que no seamos tan partidarios del séptimo arte, sino que hay crímenes que deberían ser castigados.



En el próximo capítulo...

Cada que inicies un juego previamente guardado, el episodio comenzará con una reseña en video de los eventos previos, para que tengas todo fresco en tu memoria, disfrutando así más de **Alone in the Dark** y sin perder un solo detalle. De hecho, los episodios tendrán la cualidad de terminar de tal forma que te dejen comiéndote las uñas o con los nervios de punta (así como cuando terminas de ver un capítulo de **Lost** o **Heroes**, por mencionar algunos) y, como era de esperarse, si decides continuar otro día, se activará un video mostrando escenas de lo que jugarás en el siguiente episodio; con esto se incrementarán tus ganas de retomar el control.



¿Devastación total?

Parecerá como si fuera el apocalipsis, pero estamos en la era contemporánea, en pleno 2008 y algo extraño está ocurriendo en el corazón de Nueva York.



El terror también viene en paquete

Para conmemorar el lanzamiento de la quinta entrega de Alone in the Dark, Atari ha preparado un paquete de edición especial, si eres un coleccionista de verdad, seguramente lo aprovecharás.



Antecedentes de la oscuridad

Esta franquicia no nació como una película, ni es algo nuevo pues ya tiene más de 10 años en su trayectoria. A continuación te daremos unos *highlights* de lo bueno y lo malo que pasa cuando la luz desaparece.

Alone in the Dark (PC, 1992)

La primera entrega de Alone in the Dark nos presenta un caso icónico para **Edward Carnby**. En 1925, **Jeremy Hartwood**, un notable artista y propietario de la ostentosa mansión Derceto, se suicida bajo términos bastante extraños... asimismo, se comenta que la casa guarda secretos terroríficos y está envuelta en poderes malignos. Para la mayoría de las personas, el caso quedó en el olvido, pero **Edward** persiste en la solución del problema, así, mientras descubre nuevas pistas, se verá perseguido por múltiples criaturas tipo zombi y cientos de monstruos que sólo podrían habitar en la mente de **H.P. Lovecraft** u otros íconos del horror literario. La dedicación del protagonista lo llevará a solucionar el misterio, revisando múltiples documentos arcanos e incorporándose a un universo alterno que dejaría mentalmente incapacitado a cualquiera, hasta llegar a la raíz del problema: ¿quién construyó la casa y para qué?

Alone in the Dark: The New Nightmare (GBA, 2001)

Si ahorita jugaras la versión de Game Boy Color de **Alone in the Dark** podrías pensar dos cosas: la primera sería ¿cómo lograron que el GBC pudiera generar los gráficos 3D para este juego?, y la segunda, ¿podría llegar al Nintendo DS? Pues efectivamente, la serie tuvo su incursión en un portátil de Nintendo y no se conformaron con una adaptación en 2D, sino que lograron conseguir una atmósfera tridimensional con gran detalle. La historia toma un giro y nuevamente nuestro investigador estrella, **Edward Carnby** se adentra en una atmósfera lúgubre en donde encontrará criaturas más espeluznantes, pero en esta ocasión no serán fantasmas, sino monstruos tipo **Alien** que clamarán por su vida. Por el momento no se ha dicho si habrá una versión para el Nintendo DS, esperemos que así sea, pues la nueva consola portátil de Nintendo tiene el potencial y tecnología para sorprendernos todavía más.

Alone in the Dark (Film, 2005)

En el reciente boom de la adaptación de videojuegos a películas, **Alone in the Dark** no se salvó y lo decimos de esta forma porque la producción fílmica para esta franquicia no tuvo tanta visión o interés como ocurre en los videojuegos. El director **Uwe Boll** fue quien se encargó de llevar a la vida la intensa historia de Infogrames (ahora Atari), contando con actores como **Christian Slater** (en el papel del afamado investigador **Edward Carnby**) y la guapa **Tara Reid**. La historia se centra en las investigaciones sobre una antigua civilización llamada **Abkani**, quienes creían que existían dos mundos en nuestro espacio, uno reinado por la luz y el otro por las fuerzas siniestras de la oscuridad. Ellos abrieron un portal hace 10 mil años y de allí han emanado fuerzas sobrenaturales que causarán estragos en la época actual. **Carnby** se verá envuelto en una nueva odisea en contra de extrañas criaturas, descifrando un nuevo misterio en su historial de aventuras.

Los expertos comentan...

MASTER

Los juegos de este género siempre me han gustado mucho, desde **Resident Evil 2** para Nintendo 64 me volví un gran seguidor, por lo que ahora con **Alone in the Dark** para Wii no podía dejarlo pasar. La verdad es que es un título muy bueno, sobre todo por la manera que tiene para relatarte la historia, la cual es por medio de capítulos, como si se tratara de una serie de televisión. No puedo dejar de recomendarlo, quizá le faltó generar más una sensación de misterio, pero se compensa con la manera en que se usa el Wiimote, realmente creativa. Ahora sólo falta esperar por la competencia... **Fatal Frame**.



CROW

Cuando una historia es tan envolvente como **Alone in the Dark**, es fácil llegar a una quinta entrega como la que estamos a punto de enfrentar. Ahora, décadas después del primer encuentro de **Carnby** con lo paranormal, se enfrentará a una situación totalmente diferente, pero que en su interior lleva la misma esencia mística y oculta que te pondrá los nervios de punta. El nuevo concepto por capítulos es un detalle interesante, más enfocado al mantenerte en la expectativa y con ganas de saber el resto de la historia, similar a como se vio en **Resident Evil 4**, pero más enfocado al concepto televisivo por temporadas. El control de Wii queda perfecto para la investigación y gráficamente tiene lo necesario para atraparte.

PANTEÓN

Nacido en la PC y concretado ahora el el Wii, **Alone in the Dark** se postula como uno de los candidatos fuertes en la temática de misterio y terror psicológico para la plataforma de Nintendo. La historia retoma la vida de **Edward Carnby**, un investigador paranormal que se adentrará en los misterios que oculta el famoso parque de Nueva York; un culto conocido como Los Iluminados ha resguardado grandes secretos que para este 2008 están a punto de quedar ante los ojos del público, generando sucesos extraños que no cualquiera entendería y abriendo un nuevo canal para que el investigador estrella cumpla su misión en contra de las fuerzas oscuras.

El próximo mes será importante para la industria de los videojuegos la Electronic Entertainment Expo, que en esta edición 2008 regresa al Centro de Convenciones de Los Ángeles, reabre del 15 al 17 de julio sus puertas para ofrecer a la prensa un manjar de videojuegos y noticias para lo que resta del año y parte del próximo. Nintendo ha puesto en marcha dos de sus cartas fuertes, **Super Smash Bros. Brawl** y **Mario Kart Wii**, pero siempre nos sorprenden con un anuncio impactante... ¿Qué novedades habrá en este magno evento? Sean cuales sean las respuestas, nosotros te mantendremos al tanto de todos los detalles que ocurran durante el E3. Así que mantente pendiente de nuestras próximas ediciones, pues esta segunda parte del año es la más interesante.

ÚLTIMA PÁGINA

EL TIEMPO VUELA Y MUY PRONTO EN CN PODRÁS LEER...

Rock Band (Wii)

Luego de varios meses de espera, Electronic Arts pondrá ante nuestras manos la versión de **Rock Band** para Wii (desarrollado por Harmonix, quienes antes habían trabajado en **Guitar Hero**), así ya podrás rockear con tus cuates y formar una banda virtual para sorprender a propios y extraños. El juego cuenta con un paquete especial que incluye una guitarra, batería y micrófono, faltando únicamente otra guitarra que podrás adquirir por separado y así prender al público como nunca lo habías visto. La variedad de canciones va desde los años 60 y hasta la actualidad, permitiéndote interpretar éxitos de numerosas bandas como Metallica, Radio Head, Black Sabbath, Iron Maiden y muchas otras más. Si quieres más información, no te pierdas el próximo número de Club Nintendo.



Speed Racer (Wii)

El último juego basado en una cinta de los hermanos Wachowski (Matrix) no fue tan brillante como algunos imaginábamos, la película nos impactó pero el videojuego decepcionó. Ahora con **Speed Racer** (cinta basada en la popular serie animada japonesa de los años sesenta), los creadores de Neo pretenden revivir la acción de las carreras que se vivía en cada pista. Como te podrás dar cuenta en las imágenes, el *gameplay* es muy parecido a **Wipe Out** o **F Zero**, con pistas futuristas, llenas de giros inesperados y múltiples competidores que tratarán de sacarte del camino. Speed Racer estará disponible en Wii y Nintendo DS, ambos contendrán los detalles más importantes del filme, así como también incluirán cualidades especialmente diseñadas para el videojuego.

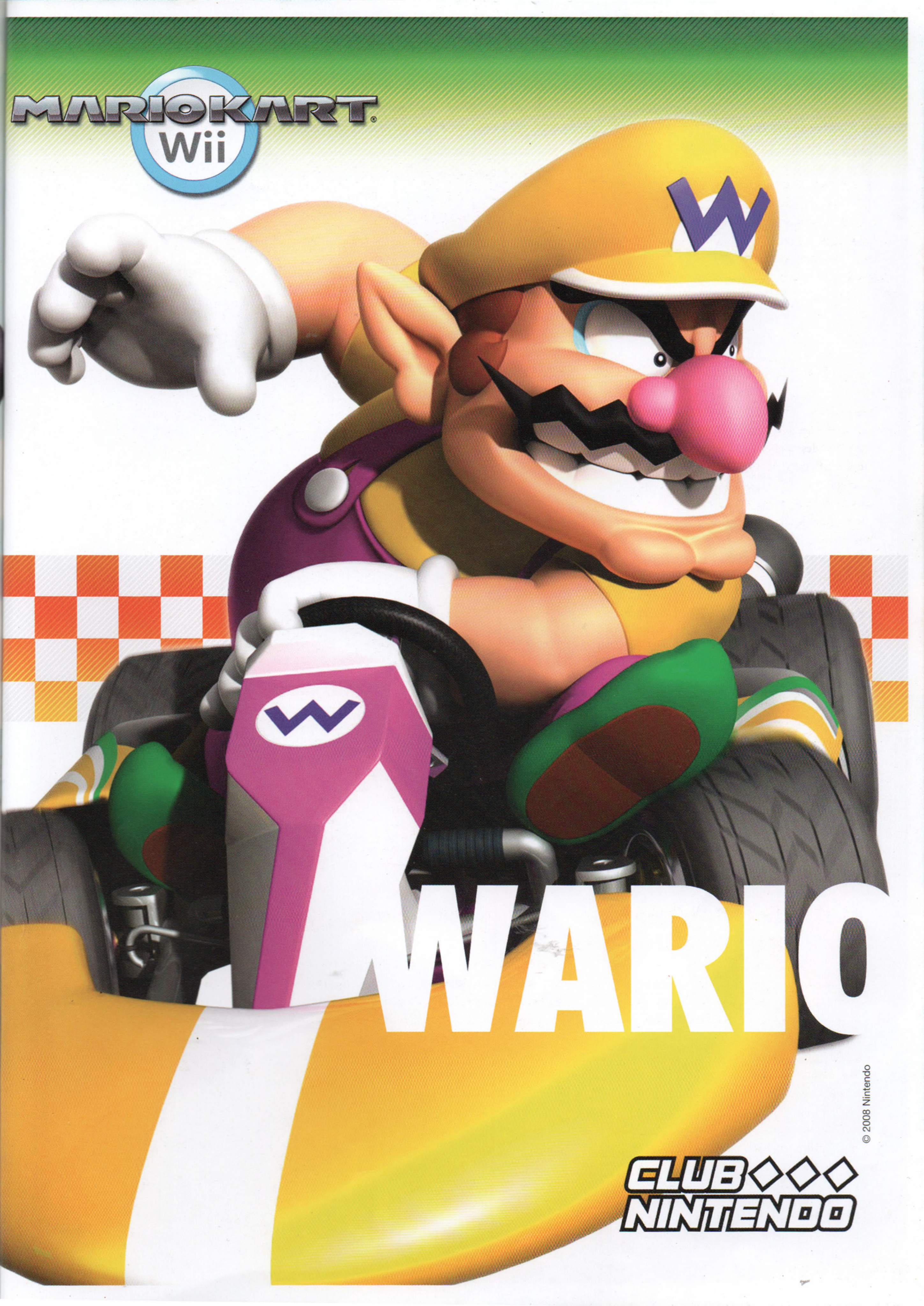
Los Años Maravillosos: El NES

En mayo dimos inicio a una sección tipo museo en la cual recordamos la trayectoria del Game Boy, así como los juegos más populares del también denominado tabique. Ahora, recorreremos unas páginas más del pasado de Nintendo al poner los ojos en el NES (Nintendo Entertainment System), la primera consola casera de Nintendo (con sólo 8 bits) y que se colocó como una de las plataformas más populares y consentidas entre los desarrolladores de juegos y nosotros, los fans. ¿Te acuerdas de la serie de **Ninja Gaiden**, **Ducktales**, **TMNT** o los primeros RPG? De todo esto y más te platicaremos en nuestra edición de julio. ¡Mantente pendiente!

Sega Superstar Tennis (Wii/NDS)

Mientras Nintendo y Camelot se deciden a lanzar una entrega de **Mario Tennis** para el Wii o Nintendo DS, Sega toma la delantera presentando **Sega Superstar Tennis**, juego que cuenta con diversas similitudes con la versión de Mario y sus amigos. Por ejemplo, aquí se reúnen a las figuras más populares de dicha compañía como **Sonic**, **Amigo** (de **Samba de Amigo**), **Ulala** (**Space Channel 5**), **Ai Ai** (**Monkey Ball**) o el **Dr. Robotnik** (**Sonic**) para lograr un total de 15 personajes en selección. Los escenarios estarán basados en lugares previamente explorados en distintos juegos y, por supuesto, tendrá tiros de fantasía, detalles visuales con gran detalle. En julio te comentaremos todos los detalles de esta alternativa en tenis, ¿Qué tan bueno es? ¡Descúbrelo en el siguiente número!




MARIOKART
Wii
WARIO
© 2008 Nintendo
CLUB
NINTENDO


MARIO KART
Wii
CLUB NINTENDO
© 2008 Nintendo